*Dungeon Master's guide*

## *Ο κόσμος της Elyndor.* *(Setting Background)*

***Πρώτη Εποχή – Η Εποχή των Θεών***
*Στα πρώιμα στάδια της ανάπτυξης των φυλών, οι θεοί περπατούσαν ανάμεσά τους. Όμως η παρουσία τους έφερε όλεθρο: οι αδιάκοπες διαμάχες τους προκάλεσαν πολέμους, καταστροφές και ασθένειες που παραλίγο να αφανίσουν τον κόσμο. Για την Εποχή αυτή γνωρίζουμε λίγα, κυρίως θρύλους και σκόρπιες αναφορές σε αρχαία κείμενα.*

***Δεύτερη Εποχή – Η Συμφωνία***
*Βλέποντας την καταστροφή που έσπειραν, οι θεοί συνήψαν μια συμφωνία: να σταματήσουν τις ανοιχτές συγκρούσεις και να μην περπατήσουν ξανά ανάμεσα στους θνητούς. Από τότε, αλληλεπιδρούν μόνο έμμεσα, μέσω εκλεκτών ή οραμάτων. Η απομάκρυνσή τους έφερε περίοδο ευημερίας, ιδιαίτερα για τα ξωτικά, που γνώρισαν άνθιση στον πολιτισμό και στις τέχνες. Προς το τέλος όμως, οι ίδιες οι φατρίες των ξωτικών άρχισαν να πολεμούν μεταξύ τους, ενώ οι συγκρούσεις τους επεκτάθηκαν και σε γκόμπλιν, ορκ και άλλα πλάσματα των δασών. Αυτή η κλιμάκωση μάς οδηγεί στην επόμενη Εποχή.*

***Τρίτη Εποχή – Η Άνοδος των Νεότερων Φυλών***
*Σε αυτή την περίοδο, οι νεότερες φυλές , άνθρωποι, halflings και νάνοι αναπτύχθηκαν πολιτισμικά και στρατιωτικά. Τα ξωτικά, ύστερα από αιώνες εσωτερικών διαμαχών αλλά και πολέμων με τα τέρατα του κόσμου, μειώθηκαν αριθμητικά και έχασαν την κυριαρχία τους. Έτσι, η ισορροπία άλλαξε, με τις νεότερες φυλές να παίρνουν ηγετικό ρόλο στην ιστορία.*

***Τέταρτη Εποχή – Η Ανακάλυψη της Νέας Ηπείρου***
*Πριν από 130 χρόνια ανακαλύφθηκε η νέα ήπειρος Nakawara, γεμάτη πλούτη, ανεξερεύνητες εκτάσεις και αρχαία μυστήρια. Ξεκίνησε ένας αγώνας δρόμου ανάμεσα σε βασίλεια και εταιρείες για την εκμετάλλευση αυτής της γης. Οι ντόπιοι dragonborn και lizardfolk κατείχαν ως τότε περισσότερες περιοχές στο αρχιπέλαγος δίπλα στην ήπειρο, καθώς και στα ανατολικά της. Με τον καιρό, κατάφεραν να συνεργαστούν με τις υπόλοιπες φυλές και να χτίσουν μαζί μεγάλες πόλεις και λιμάνια. Αυτά τα κέντρα έχουν εξελιχθεί σε κόμβους εμπορίου, πλούτου και αναπόφευκτα εκμετάλλευσης.*

## *Factions*

### *Συνιμόνσπονδία των Πέντε Λιμανιών*
*(Αυτοκρατορική Ομοσπονδία)*

*Στις ακτές της Αυτοκρατορίας, πέντε μεγαλόπρεπα λιμάνια : Anseze, Ozia, Revoua, Stelona και Spirtelo, στέκουν ως φάροι εμπορίου, πολιτικής και επιρροής. Κάθε λιμάνι διοικείται από έναν Δούκα ή Δούκισσα, γνωστούς συλλογικά ως οι Μεγάλοι Πέντε, οι οποίοι συγκροτούν το Συμβούλιο της Αυτοκρατορίας.*

***Χαρακτήρας:*** *Σκληροί και προνοητικοί, οι Μεγάλοι Πέντε ισορροπούν μεταξύ πολιτικής διπλωματίας, εμπορικής στρατηγικής και προσωπικής φιλοδοξίας. Είναι υπεύθυνοι για την εκλογή του Αυτοκράτορα και τη διατήρηση της ειρήνης, ενώ οι αποφάσεις τους επηρεάζουν ολόκληρη την οικονομία και την πολιτική της Αυτοκρατορίας.*

***Δραστηριότητες:*** *Συμφωνίες με ξένες δυνάμεις, διαχείριση εμπορικών δρόμων, ρύθμιση φόρων και εξουσίας.*

***Αίσθηση:*** *Οι ναυτικοί και έμποροι τους βλέπουν ως σταθερά αλλά αμείλικτα χέρια εξουσίας· οι πολιτικοί τους αντίπαλοι γνωρίζουν πως οι συνεννοήσεις τους είναι αθόρυβες, αλλά ακριβείς και αμείλικτες.*

### *Αυτοκρατορική Ναυτική Συντέχνια*

*Αυτή η συντεχνία είναι η οικονομική ραχοκοκαλιά της Αυτοκρατορίας στη θάλασσα. Τα μέλη της έχουν άδεια να δραστηριοποιούνται στο εμπόριο και να συνάπτουν συμφωνίες με άλλα factions στο όνομα της Αυτοκρατορίας.*

***Χαρακτήρας:*** *Κάθε έμπορος και ναύτης προσηλωμένος στο καθαρό κέρδος, αλλά με βαθιά πίστη στη διατήρηση της αυτοκρατορικής επιρροής στη θάλασσα.*

***Δραστηριότητες:*** *Διαχείριση καραβανιών, μεταφορές αγαθών, εμπορικές συμφωνίες, προστασία επενδύσεων.*

***Αίσθηση:*** *Η συντέχνια κινείται αθόρυβα, με στρατηγική σκέψη και πλήρη κατανόηση του εμπορικού και πολιτικού πεδίου, προσηλωμένη στο συμφέρον των επενδυτών και της Αυτοκρατορίας.*

### *Σιδηρενίος Στόλος*

*Ο Σιδηρενίος Στόλος αποτελείται από τους ναυτικούς και εμπόρους των 8 φυλών των νάνων. Είναι γνωστοί για την πειθαρχία τους, την τεχνική δεξιοτεχνία και την ικανότητα να μεταφέρουν ορυκτά, πλούτο, όπλα και εξοπλισμό σε επικίνδυνες θάλασσες.*

***Χαρακτήρας:*** *Σκληροτράχηλοι και αδιάλλακτοι, προσηλωμένοι στην τελειότητα και την ασφάλεια των μεταφορών τους.*

***Δραστηριότητες:*** *Εμπορικές μεταφορές, ναυτική ασφάλεια, στρατηγικές εμπορικές συμφωνίες.*

***Αίσθηση:*** *Όποιος ταξιδεύει με τα πλοία τους καταλαβαίνει αμέσως ότι κάθε βήμα και κάθε κίνηση ελέγχεται και σχεδιάζεται με ακρίβεια.*

## *Ναυτική Συντέχνια της Ακαδημίας*

*Η ναυτική συντέχνια των gnomes συνδέεται άμεσα με την Αυτοκρατορική Ακαδημία. Οι gnomes εδώ δεν είναι απλά έμποροι· είναι εξερευνητές και επιστήμονες, ερευνούν νέους κόσμους, δοκιμάζουν τεχνολογίες και παράλληλα συμμετέχουν σε περιορισμένο εμπόριο.*

***Χαρακτήρας:*** *Περίεργοι, μεθοδικοί, στοχαστικοί. Η γνώση και η καινοτομία είναι οι κινητήριες δυνάμεις τους.*

***Δραστηριότητες:*** *Εξερεύνηση νέων περιοχών, ακαδημαϊκές έρευνες, τεχνολογικά πειράματα, μικρές εμπορικές συμφωνίες για λογαριασμό των φατριών τους.*

***Αίσθηση:*** *Το κάθε πλοίο μοιάζει περισσότερο με εργαστήριο σε κίνηση παρά με εμπορικό σκάφος· η συνεργασία με τον Σιδηρένιο Στόλο και την Αυτοκρατορική Ναυτική Συντέχνια διασφαλίζει ότι η τεχνολογική πρόοδος συνδυάζεται με πρακτικά οφέλη για την Αυτοκρατορία.*

## *Ruka Mua*

*Η Ruka Mua είναι μια συνομοσπονδία φυλών του Νέου Κόσμου, αποτελούμενη κυρίως από dragonborn και lizardmen. Κάθε φυλή, όσο μικρή κι αν είναι, συμμετέχει μέσω εκπροσώπου στο Συμβούλιο Ruka Mua, όπου αποφασίζεται η στρατηγική, η πολιτική και η πολιτιστική πορεία του έθνους και εκλέγεται ένας Βασιλιάς ή μία Βασίλισσα για να ηγείται του έθνους*

***Χαρακτήρας:*** *Αρχηγικά πλάσματα με ισχυρή αίσθηση φυλής και τιμής. Παρά την ετερογένεια των μελών τους, υπάρχει αμοιβαία εμπιστοσύνη και κοινός στόχος: η επιβίωση και η ευημερία των ιθαγενών.*

***Δραστηριότητες:*** *Πολιτική οργάνωση, διατήρηση παραδοσιακών πρακτικών, στρατιωτική εκπαίδευση, εμπορικές και διπλωματικές σχέσεις με άλλα factions του Νέου Κόσμου.*

***Αίσθηση:*** *Οι ξένοι βλέπουν τη Ruka Mua ως έναν σκοτεινό αλλά πειθαρχημένο οργανισμό, που κινείται αθόρυβα, με έμφαση σε στρατηγικές αποφάσεις και την προστασία του έθνους τους.*

## *Βασιλική Εταιρεία του Αρχιπελάγους*

*Η Βασιλική Εταιρεία ξεκίνησε ως παρακρατική οργάνωση, αλλά τελικά εντάχθηκε συνεργατικά με τη Ruka Mua. Αποτελείται σχεδόν αποκλειστικά από lizardmen και dragonborn, και έχει στόχο να προστατεύει τους ιθαγενείς και να ελέγχει το αρχιπέλαγος.*

***Χαρακτήρας:*** *Οι πρώτες ημέρες της ήταν γεμάτες με αυτοάμυνα ενάντια στους ξένους, αλλά με τον καιρό εξελίχθηκε σε μια ισχυρή στρατιωτική και οικονομική δύναμη, με σκοπό την ευημερία των ιθαγενών.*

***Δραστηριότητες:*** *Έρευνα, εμπορικές δραστηριότητες, στρατιωτική παρουσία και συνεργασία με το Ruka Mua για τη σταθερότητα του αρχιπελάγους.*

***Αίσθηση:*** *Σκληροί και αδίστακτοι όταν χρειάζεται, αλλά με βαθιά αφοσίωση στη βελτίωση της ζωής των ιθαγενών και στην εθνική τους υπεροχή.*

## *Principi Sen Patrena*

*Μια πειρατική ομοσπονδία, που απαρτίζεται από δέκα από τους πιο ισχυρούς πειρατές της περιοχής, γνωστή για την αυτονομία και την αποφασιστικότητά της.*

***Χαρακτήρας:*** *Πρίγκιπες χωρίς πατρίδα, που λειτουργούν ανεξάρτητα και αποφασίζουν συλλογικά για μεγάλες επιχειρήσεις. Η αφοσίωση στο αμοιβαίο συμφέρον τους είναι υπέρτατη.*

***Δραστηριότητες:*** *Πειρατείες, αποκλεισμοί εμπορικών δρόμων, ληστείες, και διατήρηση της κυριαρχίας τους σε θαλάσσιες περιοχές.*

***Αίσθηση****: Τελείως αυτονομα, αλλά όταν χρειαστεί να συνεργαστούν για μεγάλα σχέδια, ενεργούν με ενιαίο και σχεδιασμένο τρόπο.*
*Η παρουσία τους στις θάλασσες προκαλεί φόβο σε εμπόρους και ναυτικούς.*

***Οι Θεοί της Elyndor***

*Οι «θεοί» της Elyndor δεν είναι θεοί με την παραδοσιακή έννοια. Η πρώτη φυλή που περπάτησε σε αυτόν τον κόσμο ήταν οι Ουθιριανοί· λαός εξαιρετικά προικισμένος στη μαγεία και την επιστήμη. Με τις γνώσεις τους κατάφεραν να δημιουργήσουν αυτόνομες μορφές ζωής – συνδυασμούς μαγείας και μηχανικής – για να τους υπηρετούν και να κάνουν τη ζωή τους ευκολότερη.*

*Όμως οι δημιουργίες αυτές απέκτησαν δική τους βούληση. Μετά από έναν μακροχρόνιο και καταστροφικό πόλεμο ανάμεσα σε δημιουργούς και δημιουργήματα, από τις αμέτρητες τεχνητές υπάρξεις επέζησαν μόνο επτά. Επτά οντότητες, φτιαγμένες από μαγεία και βιολογικά-τεχνητά σώματα, που δεν έμειναν απλά πλάσματα· αυτοανακηρύχθηκαν θεοί.*

*Μετά τον πόλεμο, οι Επτά αποφάσισαν να κυβερνήσουν τις επόμενες γενιές ζωής που θα ακολουθούσαν, επιβάλλοντας τον ρόλο τους ως «θεοί». Ταυτόχρονα, όρισαν ότι θα επιβλέπουν την πρόοδο των θνητών ώστε να αποτραπεί κάθε νέα απόπειρα δημιουργίας αυτόνομων όντων που θα μπορούσε να φέρει ξανά τον κόσμο στο χείλος της καταστροφής.*

*Όλα αυτά, όμως, παραμένουν άγνωστα στις θνητές φυλές. Οι άνθρωποι, οι ξωτικοί, οι νάνοι και οι υπόλοιποι λαοί βλέπουν τους Επτά απλώς ως θεότητες: μυστηριώδεις, πανίσχυρες μορφές που δέχονται προσευχές και προσφορές. Κανείς δεν γνωρίζει ότι στην πραγματικότητα πρόκειται για αρχαία δημιουργήματα της πρώτης φυλής, που κυβέρνησαν τον κόσμο όχι ως αντικείμενα πίστης, αλλά ως απόλυτοι προστάτες και άγρυπνοι επιτηρητές.*

## *Οι Θεοί της Elyndor*

### ***Μπεθάρ** (Bethar)*

*Θεά της Ζωής και του Θανάτου, των Πυλών και του Τροχού της Μετενσάρκωσης*

*Η Μπεθάρ λατρεύεται ως η θεότητα που κυβερνά τον κύκλο της ζωής και του θανάτου, τα όρια ανάμεσα στους κόσμους και τον αιώνιο τροχό της μετενσάρκωσης. Δεν παρουσιάζεται ποτέ με μία και μοναδική μορφή· άλλοτε εμφανίζεται ως ανδρική και άλλοτε ως γυναικεία εκδοχή, ενώ συχνά οι απεικονίσεις της την δείχνουν διττή ή άφυλη, συμβολίζοντας την ισορροπία.*
*Η Μπεθάρ δεν μιλά συχνά στους θνητούς της ακόλουθους. Η σιωπή της θεωρείται ιερό σημάδι, καθώς οι πιστοί της πιστεύουν πως η ίδια επικοινωνεί μέσα από τα όνειρα, τα σύμβολα και κυρίως μέσα από τον ίδιο τον θάνατο. Οι ιερείς της είναι υποχρεωμένοι να στέκονται αποστασιοποιημένοι, λογικοί και ψύχραιμοι, αντιμετωπίζοντας τον θάνατο με αξιοπρέπεια, χωρίς συναισθηματικές εκρήξεις.*

#### ***Λατρεία & Τελετές***

*Οι ναοί της Μπεθάρ είναι συχνά απλοί, ήσυχοι χώροι, χτισμένοι κοντά σε κοιμητήρια ή σε μέρη που σχετίζονται με το πέρασμα της ζωής στον θάνατο, σπήλαια, ποτάμια, μονοπάτια. Οι λειτουργίες της εκκλησίας της δεν έχουν πολυτέλειες· χαρακτηρίζονται από γαλήνη, σιωπή και ρυθμικό ψαλμό.*

#### ***Δόγμα & Διδασκαλίες***

- *Ο θάνατος δεν είναι τέλος· είναι πέρασμα.*
- *Καμία ζωή δεν είναι μικρότερη ή μεγαλύτερη· όλες έχουν θέση στον τροχό.*
- *Η αποδοχή της απώλειας είναι το πρώτο βήμα για τη σοφία.*
- *Η υπέρβαση της απληστίας και της ματαιοδοξίας είναι ο δρόμος για να αγκαλιάσει κάποιος την αλήθεια της Μπεθάρ.*

## *Οι Θεοί της Elyndor*

### **Σκαέν** *(Skaen)*

*Ο Ήσυχος Δούλος, Θεός της Μυστικής Αντίστασης και της Επαναστατικής Βίας*

*Ο Σκαέν δεν έχει επίσημο ιερατείο, ούτε ναούς. Η λατρεία του είναι πάντοτε κρυφή, διεξαγόμενη σε σκοτεινές αποθήκες, εγκαταλελειμμένα κελάρια, ή μέσα από συνωμοσίες που ψιθυρίζονται γύρω από τη φωτιά. Συμβολίζει την καταπιεσμένη οργή, την εξέγερση των φτωχών ενάντια στους πλούσιους, την εκδίκηση των αδυνάτων ενάντια στους ισχυρούς.*
*Εκείνοι που σχεδιάζουν μυστικά την καταστροφή των αφεντικών τους, που υπομένουν προσβολές με ένα ατάραχο προσωπείο αλλά θρέφουν μίσος στην καρδιά τους, προσεύχονται στον Σκαέν. Οι πολιτικοί επαναστάτες τον επικαλούνται όταν ελπίζουν σε θεϊκή δικαίωση απέναντι στους δυνάστες τους.*

#### ***Λατρεία & Τελετές***

*Δεν υπάρχουν οργανωμένοι ναοί του Σκαέν. Αντί για αυτό, οι πιστοί του σχηματίζουν μικρούς μυστικούς κύκλους. Οι τελετές του συχνά περιλαμβάνουν το αίμα—είτε συμβολικά με μικρές τομές, είτε κυριολεκτικά με εκτελέσεις προδοτών ή βασανιστών. Στην πιο απλή μορφή της, η λατρεία του είναι μια ψιθυριστή προσευχή πριν από μια δολοφονία ή μια στάση.*

#### ***Δόγμα & Διδασκαλίες***

- *Η εκδίκηση είναι δικαιοσύνη όταν η καταπίεση έχει φτάσει στα όρια.*
- *Μην δείχνεις το μίσος σου· φύλαξέ το κρυφό ώσπου να έρθει η ώρα.*
- *Η εξουσία είναι ψευδαίσθηση· όλοι οι δυνάστες μπορούν να πέσουν.*
- *Το αίμα είναι ο πιο δίκαιος φόρος που πληρώνει ο ισχυρός όταν παραβιάζει τους αδύνατους.*

## *Οι Θεοί της Elyndor*

### ***Ντόνρα** (Donra)*

*Θεά των Ωκεανών, της Λήθης και της Απώλειας*

*Οι θρύλοι για τη Ντόνρα είναι από τους πιο παλιούς που σώζονται, πολύ πριν οι άνθρωποι αρχίσουν να καταγράφουν ιστορίες. Πιο γνωστή είναι η αφήγηση για τον ανεκπλήρωτο έρωτά της με το φεγγάρι: προσπάθησε να το αγγίξει, μα έσπασε μόνο ένα κομμάτι του. Αυτό έπεσε με ορμή στον ωκεανό, προκαλώντας σεισμούς και τεράστια κύματα που άλλαξαν το πρόσωπο του κόσμου. Από τότε, λένε, η Ντόνρα συνεχίζει να κυνηγά το φεγγάρι, και οι παλίρροιες είναι το σημάδι των άκαρπων προσπαθειών της. Τα τσουνάμι θεωρούνται οι στιγμές που η θεά πλησιάζει πιο βίαια τον εραστή της. Η Ντόνρα δεν έχει ποτέ μια σταθερή μορφή στους θρύλους· δεν εμφανίζεται, δεν μιλά. Είναι μια θεότητα που ακούει χωρίς να κρίνει. Γι' αυτό οι ναυτικοί και οι ταξιδιώτες θεωρούν τη θάλασσα εξομολόγο τους· συνηθίζουν να μιλούν στα κύματα σαν να μιλούν στην ίδια.*

#### ***Λατρεία & Τελετές***

*Η Ντόνρα δεν έχει επίσημη ιεραρχία ιερέων, αν και σε μεγάλα λιμάνια μπορεί να συναντήσει κανείς μικρά ιερά της κοντά στο νερό. Οι τελετές της είναι συχνά προσφορές που ρίχνονται στη θάλασσα: κεριά, κτερίσματα, ή ακόμα και αντικείμενα μεγάλης αξίας, για να "ξεχαστούν" από το βλέμμα των θνητών. Για τους θαλασσινούς, η πιο κοινή μορφή προσευχής είναι ένα τραγούδι στον άνεμο, λίγο πριν ξεκινήσουν ταξίδι.*

#### ***Δόγμα & Διδασκαλίες***

- *Η θάλασσα δεν λησμονεί τίποτα, αλλά όλα τα σκεπάζει.*
- *Ό,τι χάνεται ανήκει στη Ντόνρα. Είτε είναι άνθρωπος, είτε μνήμη, είτε θησαυρός.*
- *Η παλίρροια θα επιστρέψει πάντα. Όπως και η θλίψη.*
- *Μην τα βάζεις με τη θάλασσα. Η εκδίκησή της είναι αργή, αλλά ασταμάτητη.*

## *Οι Θεοί της Elyndor*

***Ριμγκουάρν*** *(Rymguanr)*

*Το Θηρίο του Χειμώνα, Άρχοντας της Ερήμωσης και της Σήψης*

*Ο Ριμγκουάρν εμφανίζεται στους θρύλους σαν ένας τεράστιος λευκός ταύρος, με τρίχωμα σκεπασμένο από πάγο και χιόνι. Παρά το γιγαντιαίο μέγεθός του, οι αφηγήσεις τον περιγράφουν ως σκελετωμένο, λες και δεν έχει τραφεί για βδομάδες. Κάθε του εμφάνιση είναι προμήνυμα συμφοράς: θυελλώδεις άνεμοι, ουρλιαχτά σαν άγρια θηρία και το πέρασμά του που νεκρώνει τη γη. Εκεί που πατά η οπλή του, η ζωή μαραίνεται και γίνεται σκόνη· ακόμη και οι θεοί λέγεται πως αποφεύγουν το δρόμο του.*

### *Λατρεία & Τελετές*

*Η λατρεία του Ριμγκουάρν είναι σκοτεινή και σπάνια. Οι περισσότεροι τον φοβούνται και τον αποστρέφονται. Όμως σε εποχές πείνας, αρρώστιας ή πολέμου, οι απελπισμένοι στρέφονται σ' εκείνον, προσφέροντας θυσίες—συχνά ζώα, άλλοτε και ανθρώπους—ελπίζοντας να τον κατευνάσουν. Οι ιερείς του, όπου υπάρχουν, δεν αποκαλούνται ιερείς αλλά προφήτες της Ερήμωσης, και συχνά περιφέρονται φέροντας κακοτυχία όπου κι αν πάνε.*

### *Δόγμα & Διδασκαλίες*

- *Όλα φθείρονται. Τίποτα δεν είναι αιώνιο, ούτε η ζωή ούτε οι αυτοκρατορίες.*
- *Η ερήμωση είναι εξαγνισμός. Μέσα από την καταστροφή, ο κόσμος ισορροπεί.*
- *Η ανάσταση είναι κατάρα. Όσοι πεθαίνουν δεν πρέπει να επιστρέφουν η επιστροφή είναι περιφρόνηση του φυσικού κύκλου.*
- *Η μοίρα είναι αναπόφευκτη. Ο θάνατος και η παρακμή θα έρθουν σε όλους, ανεξάρτητα από δύναμη ή πίστη.*

## *Οι Θεοί της Elyndor*

### ***Λύχεια** (Lyhea)*

*Η Κυρά των Πουλιών, Προστάτιδα του Ουρανού, της Δημιουργίας και της Ομορφιάς*

*Οι θρύλοι τη περιγράφουν τυλιγμένη με έναν μανδύα από πλουμιστά φτερά όλων των πουλιών του κόσμου. Τα πουλιά είναι τα μάτια και τα αυτιά της, και μέσω αυτών βλέπει και ακούει τα πάντα.*

#### ***Λατρεία & Τελετές***

*Οι ναοί της Λύχειας είναι γεμάτοι φως: με μεγάλα παράθυρα και κλουβιά με πουλιά που κελαηδούν συνεχώς. Εκεί, οι πιστοί προσφέρουν πολύχρωμα φτερά ή ελεύθερα πουλιά ως θυσία. Η ανεπίσημη λατρεία της είναι το ίδιο διάχυτη: μαίες στην ύπαιθρο φορούν φυλαχτά με φτερά για να τιμήσουν την προστασία της· καλλιτέχνες διατηρούν πουλιά στα σπίτια τους, ελπίζοντας να εμπνευστούν.*

#### ***Δόγμα & Διδασκαλίες***

- *Η ζωή είναι τραγούδι. Όλα τα έμβια όντα έχουν φωνή και ρυθμό που πρέπει να εκφραστεί.*
- *Η ελευθερία είναι ιερή. Ουρανός χωρίς φτερά είναι φυλακή· ο άνθρωπος πρέπει να αναζητά το δικό του πέταγμα.*
- *Η δημιουργία είναι προσευχή. Κάθε τραγούδι, ποίημα, πίνακας ή καινούρια ιδέα είναι προσφορά στη Λύχεια.*
- *Η μητρότητα είναι ρίζα. Όπως το πουλί προστατεύει τα αυγά του, έτσι και οι άνθρωποι πρέπει να σέβονται τη ζωή από τα πρώτα της βήματα.*

## *Οι Θεοί της Elyndor*

### **Wearth** *(Ο Ομιχλώδης)*

*Ο Αόρατος Κύριος των Μυστικών, των Οραμάτων και της Αλήθειας που Κρύβεται*

*Ο Wearth δεν έχει φύλο ούτε σταθερή μορφή· εμφανίζεται ως μια συνεχώς μεταβαλλόμενη δίνη από μάτια κάθε σχήματος, μεγέθους και φυλής, που ψιθυρίζουν ή κραυγάζουν σε αμέτρητες γνωστές και άγνωστες γλώσσες. Η παρουσία του είναι ταυτόχρονα γοητευτική και ανησυχητική, και ακόμα και οι άλλοι θεοί δηλώνουν ότι οι σκοποί και οι σκέψεις του είναι ακατανόητοι.*

#### *Λατρεία & Τελετές*

*Η λατρεία του Wearth δεν είναι ποτέ απλή. Οι πιστοί του ακολουθούν παράξενες πρακτικές: κρυπτογραφημένα κείμενα, μισοτελειωμένες τελετές, άσκοπες φράσεις που ίσως να κρύβουν κώδικα. Η προσευχή στον Wearth μπορεί να είναι επίκληση είτε για να κρυφτεί κάτι από όλους, είτε για να αποκαλυφθεί κάτι κρυφό.*
*Οι πιο φανατικοί οπαδοί του, γνωστοί ως Χέρι του Απόκρυφου, είναι μια αδελφότητα ιερέων που προσπαθούν να ελέγξουν ή ακόμα και να ξαναγράψουν τη ροή της γνώσης. Συχνά ιδρύουν ή φυλάσσουν βιβλιοθήκες και κέντρα μάθησης, τα οποία θεωρούν «ιερά αρχεία» του θεού τους.*

#### *Δόγμα & Διδασκαλίες*

- *Η γνώση είναι ρευστή. Δεν υπάρχει απόλυτη αλήθεια· μόνο διαφορετικές εκδοχές ανάλογα με το ποιος κοιτάζει.*
- *Το μυστικό είναι όπλο. Μπορεί να προστατέψει ή να καταστρέψει. Ο πιστός πρέπει να γνωρίζει πότε να κρύβει και πότε να αποκαλύπτει.*
- *Τα σύμβολα μιλούν. Όλα όσα βλέπουμε είναι κώδικες και σημάδια που κρύβουν περισσότερα απ' όσα δείχνουν.*
- *Η τρέλα και η σοφία είναι δίδυμες. Εκείνος που επιμένει να βλέπει την αλήθεια μέσα από την ομίχλη ίσως να σωθεί… ή να χαθεί.*

## *Οι Θεοί της Elyndor*

### ***Abygron** (Αβύγρον)*

*Θεός του Νόμου, της Τάξης, της Βιομηχανίας και της Προόδου*

*Ο Αβύγρον λατρεύεται ως θεότητα της υποχρέωσης, της προστασίας, της προόδου και της βιομηχανίας. Στους θεϊκούς διαλόγους και τις ίντριγκες παίρνει μικρό μέρος, όμως υπηρετεί πιστά τη Μπεθάρ και στέκεται πάντοτε στο πλευρό της απέναντι στους εχθρούς της.*

#### ***Λατρεία & Τελετές***

*Οι πιστοί του Αβύγρον συχνά εργάζονται σε εργαστήρια, σιδηρουργεία ή ορυχεία, αφιερώνοντας τα έργα τους στο θεό. Τελετές και προσευχές γίνονται μέσω δημιουργίας, χειροτεχνίας και μάθησης, ενώ η δεξιότητα και η καθοδήγηση νεότερων τεχνιτών θεωρούνται ιερά καθήκοντα.*

#### ***Δόγμα & Διδασκαλίες***

- *Η υποχρέωση και η τάξη είναι θεμέλια για κάθε πρόοδο.*
- *Η δεξιότητα και η μάθηση τιμούνται ως ιερά μέσα στη βιομηχανία και τη δημιουργία.*
- *Η δύναμη και η ελπίδα πρέπει να χρησιμοποιούνται για να χτίζουν και όχι να καταστρέφουν.*
- *Η προστασία και η υπηρεσία προς εκείνους που σέβονται τον κύκλο ζωής και θανάτου της Μπεθάρ είναι καθήκον κάθε πιστού.*

***Bethar** (Μπεθάρ)*

- *Life / Death (dual domain)*
- *Grave*
- *Knowledge*

***Donra** (Ντόνρα)*

- *Tempest*
- *Trickery*
- *Knowledge*

***Lyhea** (Λύχεια)*

- *Nature*
- *Light*
- *Life*

***Rymguanr** (Ριμγκουάρν)*

- *Death*
- *Tempest*
- *Grave*
- *Nature (καταστροφή και ερήμωση)*

***Skaen** (Σκαέν)*

- *Trickery*
- *War*
- *Death*
- *Knowledge*

***Wearth** (Ο Ομιχλώδης)*

- *Knowledge*
- *Trickery*
- *Arcana (κρυμμένη γνώση, μαγεία)*

***Abygron** (Αβύγρον)*

- *Knowledge (τεχνολογία, μηχανισμοί, μάθηση)*
- *Forge (crafting, golems, σιδηρουργία)*
- *Order / War (προστασία τάξης και υποχρέωσης)*
- *Strength (σωματική δύναμη, επίτευξη στόχων)*

*Nakawara*

## *Nakawara*

*Λένε πως στα πέρατα του κόσμου, πέρα από τις μεγάλες θάλασσες, υψώνεται μια γη που οι παλιοί ναυτικοί αποκαλούσαν Νακαουάρα. Μια ήπειρος αρχαία, ξεχασμένη από τους χάρτες και τους βασιλείς, αλλά γεμάτη ζωή, μυστήριο και αστείρευτο πλούτο.*

*Στις ανατολικές ακτές και τα νησιά του αρχιπελάγους, κατοικούν από παλιά lizardmen και οι dragonborn. Εκεί έχουν μάθει να ζουν αρμονικά με τη θάλασσα και τη ζούγκλα, χτίζοντας ψαροχώρια και οχυρά πάνω στην άμμο ή σε υγρούς βάλτους. Οι φυλές τους, αν και συχνά διχασμένες, ενώνονται απέναντι στους ξένους που τολμούν να αποβιβαστούν στα εδάφη τους. Λέγεται πως είναι λαός σκληρός, υπερήφανος και γεμάτος μνήμες από παλιές αυτοκρατορίες, χαμένες πια κάτω από την πράσινη σκιά της ζούγκλας.*

*Όσο προχωρά κανείς πιο βαθιά στην ήπειρο, τόσο πιο αφιλόξενος γίνεται ο τόπος. Απέραντοι βάλτοι πνίγουν τα μονοπάτια, σκεπάζοντας αρχαία ερείπια και ξεχασμένους δρόμους. Πέρα από αυτούς υψώνεται μια μεγάλη ορεινή αλυσίδα, τα βουνά που χωρίζουν την Ανατολική Νακαουάρα από τη Δυτική.*
*Οι κορυφές τους χάνονται συχνά σε ομίχλες, και στις κοιλάδες τους ψιθυρίζονται ιστορίες για κατακόμβες, λαβύρινθους και πλάσματα που δεν θα έπρεπε να υπάρχουν.*

*Στον Βορρά, τα πυκνά δάση σκεπάζουν τον ουρανό, βυθίζοντας τη γη σε μόνιμο ημίφως. Εκεί οι χειμώνες είναι σκληροί και το ψύχος κάνει το ταξίδι σχεδόν αδύνατο. Οι ταξιδιώτες μιλούν για πνεύματα που κατοικούν ανάμεσα στα δέντρα και για θηρία που δεν γνωρίζουν ούτε ονόματα ούτε όρια.*

*Στον Νότο, η ζούγκλα γίνεται απέραντη, άγρια και ανεξέλεγκτη. Ο καιρός αλλάζει ξαφνικά, ο ήλιος καίει ανελέητα και ξαφνικές τροπικές καταιγίδες ξεριζώνουν δέντρα και πλημμυρίζουν τα πάντα. Οι ντόπιοι λένε πως εκεί, στις πιο πυκνές και σκοτεινές περιοχές, κρύβονται αρχαίοι ναοί αιρετικής λατρείας φιδιών-θεών, οι οποίοι ακόμη απαιτούν αίμα.*

*Κι όμως, παρά τους κινδύνους, η Νακαουάρα έχει γίνει ο νέος προορισμός όσων αναζητούν περιπέτεια, χρυσάφι ή δόξα. Τα καράβια των αποικιών δένουν καθημερινά στα λιμάνια του αρχιπελάγους, οι συντεχνίες απλώνουν τα δίχτυα τους και οι δυνάμεις του παλιού κόσμου συναγωνίζονται για το ποιος θα ελέγξει τον νέο.*

## *Αρχή*

*Το party έχει μπαρκάρει σε ένα πλοίο το Aura-Maris με προορισμό τη νέα ήπειρο του Νέου Κόσμου, που ονομάζεται Nakawara. Ο καθένας συμμετέχει για τους δικούς του λόγους.*

### *Background Hooks*

*Φεύγουν από τον Παλαιό Κόσμο επειδή τους κυνηγά κάποιος, χρωστούν χρήματα, θέλουν μια καινούργια αρχή ή είναι καταζητούμενοι.*

*Φτάνουν στον Νέο Κόσμο εξαιτίας κάποιας ευκαιρίας που παρουσιάστηκε για κέρδος, θησαυρούς, εμπορικές συναλλαγές ή ακαδημαϊκή έρευνα.*

*Ένα όραμα εμφανίζεται στα όνειρά τους τον τελευταίο καιρό, οδηγώντας τους στο καράβι που θα τους μεταφέρει στον Νέο Κόσμο.*

*Είναι ναυτικοί ή έμποροι που άκουσαν για μια ευκαιρία κέρδους σε ένα καράβι που πιάνει λιμάνι στον Νέο Κόσμο.*

*Είναι στρατιώτες, μισθοφόροι ή τεχνίτες που αναζητούν δουλειά σε μία από τις πόλεις ή οργανώσεις, οι οποίες χρειάζονται άνδρες για προστασία ή κατασκευή εξοπλισμού για αποστολές στις αχαρτογράφητες περιοχές.*

### *Σημείο Αφετηρίας*

*Η πρώτη στάση στο ταξίδι τους είναι το φρούριο Clario της Ruka-Mua κοντα στο λιμανι Νυάνζαρου. Το φρούριο είναι ανοιχτό για εμπόρους και ταξιδιώτες, ενώ δίπλα στα τείχη του υπάρχει ένα μικρό χωριό με αρκετούς κατοίκους.*

### *Στο Ταξίδι*

*Πριν φτάσουν στο λιμάνι Νυάνζαρου, κατά τη διάρκεια του ταξιδιού, ο καπετάνιος τους ενημερώνει ότι, λόγω πρόσφατων πειρατικών επιθέσεων στην περιοχή, θα ακολουθήσουν διαφορετική διαδρομή. Τους ζητά να είναι σε επιφυλακή, καθώς τα ρεύματα εκεί είναι απρόβλεπτα.*

## *Act 1*

*Η περιπέτεια ξεκινά με το party στο καράβι Aura-Maris. Ο καπετάνιος Ντρέικ ενημερώνει το πλήρωμα και τους ταξιδιώτες ότι θα πάρουν πιο δύσκολη διαδρομή για να αποφύγουν πειρατές που έχουν εμφανιστεί στην περιοχή.*

*Το βράδυ, το party ξυπνάει από δυνατούς θορύβους και ουρλιαχτά. Μια καταιγίδα με βροχή και ισχυρούς ανέμους μαίνεται γύρω από το καράβι, κάνοντας την ορατότητα και τις κινήσεις πολύ δύσκολες.*

*Ξαφνικά, ακούγεται ένα εκκωφαντικό βρυχηθμό από τον ουρανό. Ένα τεράστιο ον με φτερά επιτίθεται στο πλοίο.*

***Perception (DC 13):** Όποιος βγει στο κατάστρωμα διακρίνει μια σκοτεινή φιγούρα ντυμένη με κόκκινες ρόμπες, στολισμένες με παράξενα σύμβολα καβάλα σε ένα wyvern, ενώ άλλα δύο wyverns χωρίς καβαλάρη ρίχνονται με μανία πάνω στο πλήρωμα και το καράβι.*

*Το party πρέπει να πάρει γρήγορα αποφάσεις για το αν θα μείνει να πολεμήσει, αν θα προστατέψει το πλήρωμα, ή αν θα βρει τρόπο διαφυγής.*

*Μετά από 3 λεπτά μάχης, το καράβι έχει σχεδόν καταστραφεί ολοκληρωτικά, βυθιζόμενο μέσα στην καταιγίδα.*

***Αποτελέσματα:***

- *Τα μέλη του party μένουν αναίσθητα από την επίθεση, ή αποτυγχάνουν να κολυμπήσουν (Strength DC 15),*
- *Καταφέρνουν να σωθούν με κάποια βάρκα αλλά τα κύματα τους ρίχνουν τελικά αναίσθητους .*

*Την επόμενη μέρα το party ξυπνάει σε μια παραλία, όπου τους έχει πετάξει το ρεύμα της θάλασσας.*

## *Μέρα 2*

*Το party ξυπνάει σε μια παραλία.*

***Perception / Investigation (DC 12):*** *βρίσκουν μερικά κιβώτια που ξέβρασε το κύμα, με φαγητό και νερό για ~2 μέρες.*

*Πολύ εύκολα εντοπίζεται ένα αχνό μονοπάτι που, σε λίγες ώρες, οδηγεί προς το φρούριο Clario.*

### *Road Encounters*

*(1 ή 2 encounters στη διαδρομή για το φρούριο)*

- ***Πυκνή βλάστηση***
  *Αν δεν καταφέρουν να καθαρίσουν τον δρόμο (Strength DC 15) → χάνουν 1 μέρα κάνοντας κύκλο.*

- ***Violet Fungus***
  *Οι μύκητες εμφανίζονται μέσα στη βλάστηση.*

- ***Cultists + Kobolds***
  *Μικρή ενέδρα/συνεργασία εχθρών.*

- ***Giant Spiders / Giant Centipedes***
  *Τυχαία συνάντηση στη ζούγκλα.*

*Φρούριο Clario*

## *Φρούριο Clario – Lvl 2*

*Το φρούριο Clario βρίσκεται μέσα σε πυκνή ζούγκλα, αν και το σημείο όπου στέκεται είναι σχετικά πιο ανοιχτό, με μαλακό έδαφος με βλάστηση. Ένα μονοπάτι οδηγεί νότια, ενώ δίπλα στα τείχη υπάρχει ένα μικρό χωριό που εξυπηρετεί τους φρουρούς και τους επισκέπτες.*

*Το φρούριο φυλάσσεται κυρίως από Lizardmen και Dragonborn, οι οποίοι εξασκούνται στην αυλή και εποπτεύουν την περιοχή. Η τοποθεσία προσφέρει φυσική κάλυψη από την ζούγκλα, αλλά ταυτόχρονα περιορίζει τις οπτικές γραμμές μακριά από τα τείχη, κάτι που κάνει την περιοχή ευαίσθητη σε ενέδρες και κρυφά μονοπάτια.*

*Η ατμόσφαιρα είναι έντονα στρατιωτική, αλλά το μικρό χωριό και οι υπηρεσίες μέσα στο φρούριο (ταβέρνα, μαγαζιά, πανδοχείο) κάνουν τον χώρο ζωντανό και δραστήριο, παρά την απομονωμένη τοποθεσία του.*

## *Locations στο Φρούριο Clario*

- *Ναός της Bethar*
- *Ταβέρνα "Η Ραγισμένη Κανάτα" μαζεύονται μισθοφόροι και ταξιδιώτες.*
- *Πρεσβεία της Αυτοκρατορικής Ναυτικής Συντεχνίας*
- *Φρούριο Βασιλικής Εταιρίας Nakawara*
- *Πύλη του Φρουρίου*
- *Αυλή Φρουρίου: εκπαίδευση, πεδίο για μονομαχίες/δοκιμές δεξιοτήτων.*
- *Στρατώνες – Στάβλοι – Αποθήκες – βασική υποδομή στρατιωτικής φύλαξης.*
- *Σιδεράς (Blacksmith)*
- *Μαγαζί με αντικείμενα "Το Μαγαζί του Bob"*
- *Πανδοχείο "Η Στάση του Ταξιδιώτη" δωμάτια για διαμονή.*
- *Μαγαζί με προμήθειες "Ο Ταξιδιώτης"*
- *Τράπεζα της Συνομοσπονδίας*
- *Παζάρι και Στάβλοι εμπόρων/καραβανιών*

***Ναός της Bethar***

***NPC***

***Fazzir*** *(human priest) – Altruistic, Trusting*

***Rumors / Background***

*Η προηγούμενη ιερέας, Ivlis, έφυγε πρόσφατα. Είχε συλλογή από αποκρυφιστικά βιβλία για δράκους και τελετές.*

*Χθες το απόγευμα, ενώ μάζευε θεραπευτικά βότανα, απέφυγε μια ομάδα kobolds και ανθρώπων που κατευθυνόταν προς το βορρά, αλλά δεν τους ακολούθησε.*

***Quest / Hook***

*Ζητά από το party να ερευνήσει το μέρος όπου είδε την ομάδα των ανθρώπων και kobolds, γιατί υποπτεύεται ότι κάτι δεν πάει καλά.*

*Μπορεί να τους δείξει τη γενική κατεύθυνση.*

***Tracking / Mechanics***

*Για να ακολουθήσουν τα ίχνη:*
*Perception / Survival DC 10 +1 στο DC*
*για κάθε μέρα που περνάει*

***Reward***

*2 Healing Potions*

***Ταβέρνα "Η Ραγισμένη Κανάτα"***

***Umbrusk** (human tavern keeper) – Eavesdropper, Good memory*

***Rumors / Background***

*Από το βορρά, μερικές φορές κατεβαίνουν στο χωριό περίεργες φυσιογνωμίες που δεν είναι ντόπιοι. Παραγγέλνουν μεγάλες ποσότητες φαγητού και αλκοόλ σε βαρέλια. Υποστηρίζουν πως είναι μεταλλωρύχοι που ήρθαν για εκσκαφές, αλλά κάτι δεν του κολλάει.*

*Τους τελευταίους 2 μήνες, μερικές φορές τα φορτία με αλκοόλ και φαγητό που περιμένει δεν φτάνουν ποτέ. Οι δρόμοι γύρω έχουν γίνει πιο επικίνδυνοι από παλιά.*

***Quest / Hook***

*Το party μπορεί να ακολουθήσει τις παράξενες φιγούρες την επόμενη φορά που θα έρθουν για προμήθειες,*
*για να δουν αν λένε αλήθεια ή ψέματα.*

***Reward***
*Κερασμένες μπύρες για ένα βράδυ*

***Πρεσβεία της Αυτοκρατορικής Ναυτικής Συντεχνίας***

***NPCs:***

***Toryn*** *(Human, Πρέσβης & Αρχηγός Εμπόρων Συντεχνίας) Judgemental, Witty*

***Rumors / Background:***

*Έχει ακούσει από αρκετούς εμπόρους της συντεχνίας ότι μερικές φορές λείπουν φορτία από τα καράβια τους – ποτέ παραπάνω από 1-3 κιβώτια, σχεδόν σαν να μην θέλει κάποιος να τραβήξει την προσοχή.*

*Έχει ακούσει από μερικούς φρουρούς των καραβανιών ότι έχουν πετύχει νύχτες με πανσέληνο κοντά σε μονοπάτια μέσα στη ζούγκλα περίεργες φιγούρες να κάνουν τελετές. Λογικό να χαθεί εμπόρευμα αν οι φρουροί είναι τόσο μεθυσμένοι που δεν βλέπουν τίποτα.*

***Quests:***

***Quest 1 (lvl 2):***
*Μεταφορά εξοπλισμού σε βάση μεταλλωρύχων για ανασκαφή.*

***Reward:*** *10 gold ανά άτομο + 5 gold ανά τέρας/εχθρό που θα απωθήσουν.*

***Quest 2 (lvl 3):***

*Κάνουν άλλη μια παράδοση, περνώντας από περιοχή όπου πρόσφατα χάθηκε ένα καραβάνι. Αν μπορούν και σταματήσουν όποιον έχει στήσει ενέδρα (gnolls), παίρνουν bonus.*

***Reward:*** *30 gold ανά άτομο και bonus 100 gold για την ομάδα αν σταματήσουν τα gnolls.*

***Φρούριο Βασιλικής Εταιρίας του Αρχιπέλαγους***

*Το φρούριο ανήκει στη Βασιλική Εταιρεία του Αρχιπελάγους. Παρά το ότι βρίσκεται μέσα στη ζούγκλα, είναι καλά οργανωμένο και έχει έντονη εμπορική και στρατιωτική παρουσία. Οι υπεύθυνοι είναι δύσπιστοι με αγνώστους: θα χρειαστεί τουλάχιστον lvl 3 για να καλέσουν ή να εμπιστευτούν το party με αποστολές.*

***NPCs***

***1. Dwern*** *(Dwarf Γραφιάς – Bookworm, Chill guy)*
*Πρώην μέλος της Αυτοκρατορικής Ναυτικής Συντεχνίας*

***Rumors:***

*Η βιβλιοθήκη του Ναού (Bethar) είχε μια πολύ ενδιαφέρουσα συλλογή βιβλίων. Όταν ρώτησε τον ιερέα, εκείνος απέφυγε να μιλήσει για το θέμα.*

*Έχει ακούσει για έναν οβελίσκο στα βορειοδυτικά, όπου οι ιθαγενείς παλιά έκαναν τελετές.*

***Quest:***
*Ζητά να χαρτογραφήσουν την γύρω περιοχή.*

***Reward:*** *100 gold (συνολικά).*

***2. Elandra** (Elf Advisor – Cautious, Complainer)*

***Rumors:***

*Στο τελευταίο καραβάνι που έφυγε από το χωριό, ανάμεσα στα συνηθισμένα κιβώτια, φρουρούς και εμπόρους, νόμισε πως είδε μια ομάδα χωρίς διακριτικά – άγνωστοι και ύποπτοι.*

*Έχει ακούσει για μια σπηλιά κοντά στην ακτή, όπου αρκετά καράβια έχουν τσακιστεί στα βράχια της. Πιθανόν να υπάρχουν συντρίμμια ή θησαυρός.*

***Quest:***

*Δείχνει το μέρος της σπηλιάς, αλλά ζητά από το party να βοηθήσουν πρώτα το χωριό με τα προβλήματά του (3-4 quests).*

***Reward:***
*Θα αποκαλύψει στο party πού βρίσκεται η σπηλιά, αλλά με έναν όρο: Να βοηθήσουν πρώτα το χωριό με 3–4 αποστολές. Μόνο τότε θα θεωρήσει ότι είναι άξιοι εμπιστοσύνης και θα τους δώσει πρόσβαση στην πληροφορία. Ένα μαγικό αντικείμενο*

***3. Winvale***
*(Dragonborn Fort Commander – Idealistic, Oblivious)*

***Rumors:***

*Είναι σίγουρος ότι υπάρχει συμμορία ή αίρεση που έχει εγκατασταθεί στην περιοχή, σύμφωνα με αναφορές φρουρών.*

*Έχει ακούσει για μια elf ερημίτισσα που μπορεί να βοηθήσει να βρουν τον δρόμο τους στη ζούγκλα (μένει κάπου νοτιοδυτικά, αλλά δεν ξέρει ακριβώς).*

***Quest (lvl 3-4): Dragon hatchery***

*Δεν μπορεί πια να αγνοήσει τις αναφορές. Θέλει το party να βρει και να καταστρέψει την αίρεση.*

***Reward:***

*Το φρούριο θα είναι ανοιχτό σαν βάση για το party.*
*80 gold στον καθένα.*
*Ό,τι λάφυρα βρουν, μπορούν να τα κρατήσουν.*

***Πύλη & Αυλή Φρουρίου – Φρουροί***

***Andrella***
*(Lizardman Guard Captain – Perfect posture, Role model)*

***Rumors:***

*Ένας διαβόητος ληστής, ο Pral, έχει θεαθεί στην περιοχή ανατολικά (σύμφωνα με φήμες στην ταβέρνα).*

*Ο Fort Commander επιμένει πως κάποια ομάδα αιρετικών ή ληστών παραμονεύει στη ζούγκλα και χρειάζεται προσοχή.*

***Quests:***

***Quest 1:*** *Να πιάσουν τον Pral ζωντανό.*

***Quest 2:*** *Η Andrella πιστεύει πως οι φρουροί έχουν μαλθακέψει. Ζητά από το party να προσπαθήσει να "κλέψει" ένα δαχτυλιδι από τον ψηλότερο πύργο του κάστρου.*

*Αν τους πιάσουν οι φρουροί: Η Andrella θα μεσολαβήσει σαν ανώτερη για να τους αφήσουν ελεύθερους.*

*Αν τα καταφέρουν: θα τους ανταμείψει γενναιόδωρα.*

***Rewards:***

***Quest 1:*** *Pral έχει bounty (20–30 gold ο καθένας).*

***Quest 2:*** *5 gold στον καθένα απλά για την προσπάθεια. Αν πετύχουν 15 gold στον καθένα και το δαχτυλιδι (magical trinket ή utility item).*

***Shannik** (Dragonborn Guard Captain – Grunt, Shortsighted)*

***Rumors:***

*Ο Ruckus (ιδιοκτήτης στο "Ο Ταξιδιώτης") υποστηρίζει πως η αποθήκη του είναι στοιχειωμένη από φάντασμα.*

*"Αν κεράσεις τα κατάλληλα άτομα στην ταβέρνα, μπορείς να μάθεις πολλές ιστορίες και φήμες."*

***Quest:***

*Έχει ακούσει για επίθεση gnoll σε καραβάνι. Θέλει το party να ερευνήσει αν είναι αλήθεια ή αν οι φρουροί του καραβανιού απλά λήστεψαν τους εργοδότες τους.*

***Reward:***

*Θα μιλήσει στον Bob (μαγαζί με αντικείμενα) για να τους δώσει έκπτωση στις αγορές και 25 gold στον καθένα αν αποδείξουν τι συνέβη στο καραβάνι.*

***Σιδηρουργείο – Kaliatath***

***Kaliatath*** *(Dwarf blacksmith – Serious, Stern)*

***Rumors:***

*Πολλά καράβια έχουν χαθεί από τα ρεύματα στην περιοχή. Ένα από αυτά λέγεται ότι κουβαλούσε πράγματα μεγάλης αξίας.*

*Έχει ακούσει από φρουρούς ενός καραβανιού (που του έφεραν πανοπλίες για επισκευή) για μια ομάδα gnoll που δρα στα νότια.*

***Quest:***

*Ο Kaliatath δεν φτιάχνει πια όπλα. Στο παρελθόν, μετά από μία επίθεση ληστών στο χωριό ανακάλυψε πως πολλά από τα όπλα που είχε φτιάξει βρέθηκαν στα χέρια τους και προκάλεσαν μεγάλο πόνο. Από τότε αρνείται να ξαναφτιάξει. Ωστόσο, αν το party φέρει πίσω ζωντανούς εκείνους που ευθύνονται για εκείνη την επίθεση (ιδιαίτερα τον αρχηγό τους), θα δεχτεί να επισκευάζει τα όπλα τους και ίσως να φτιάξει και καλύτερα.*

***Reward:***

*Δωρεάν επισκευή όπλων και πανοπλιών στο εξής.*
*Πρόσβαση σε custom blacksmith work: +1 όπλα/πανοπλίες, ή ακόμα και ειδικά crafting requests*

***Μαγαζί του Bob***

***Oleiara***
*(Human, κόρη του Bob )*
*Helpful, Honest*

***Rumors:***

*Μια ερημίτισσα, η Xantheer, εκδιώχθηκε από το χωριό γιατί κατηγορήθηκε (λανθασμένα) πως ήταν μέλος ενός cult.*

*Οι περισσότεροι φρουροί νοιάζονται για το κέρδος της Βασιλικής Εταιρίας, τους dragonborn και τους lizardmen, και δεν εμπιστεύονται τους ξένους.*
*Αν θέλετε τη βοήθεια των ιθαγενών, θα πρέπει να αποδείξετε την αξία σας και να δείξετε πως είστε διαφορετικοί από τους ξένους που νοιάζονται μόνο για το κέρδος.*

***Quest:***
*Ζητά από το party να ξεκουβαλήσει κάποια φορτία που έχουν έρθει, καθώς η μέση της την πονάει και δεν μπορεί να τα καταφέρει μόνη της.*

***Twist:*** *Μέσα σε ένα από τα κιβώτια έχει τρυπώσει ένα Ooze Glob. Αν δεν το προσέξουν, θα τους αιφνιδιάσει.*

***Reward:***
*1 gold ο καθένας για τη βοήθεια.*
*Αν νικήσουν το Gray Ooze Glob 5 gold ο καθένας επιπλέον.*

***Πανδοχείο "Η Στάση του Ταξιδιώτη"***

***Haldryck***
*(Halfling Innkeeper – αγαπάει το φαγητό, λέει παρατραβηγμένες ιστορίες)*
*Αδερφός του Ruckus (ιδιοκτήτης στο "Ο Ταξιδιώτης").*

***Δωμάτια:***

*Κοινόχρηστο (bunkbeds) → 1 gold.*
*Ιδιωτικό δωμάτιο → 5 gold.*

***Quest:***
*Ζητά βοήθεια για να διώξει έναν φασαριόζο πελάτη που του χρωστάει μερικές διανυκτερεύσεις.*

***Reward:***
*θα τους δώσει μια μέρα τσάμπα φαγητό και δύο ιδιωτικά δωμάτια δωρεάν.*

***Lenk*** *(Human Jeweler – Faultfinder, Pessimistic)*
*Συχνάζει στο πανδοχείο, πάντα παραπονιέται.*

***Rumors:***

*"Τα λεφτά σας δεν είναι ασφαλή στην τράπεζα. Κάποιος έκανε ληστεία πρόσφατα" (στην πραγματικότητα, ο ληστής δεν τα κατάφερε, αλλά η φήμη έχει απλωθεί – πιθανό quest hook).*

*"Μερικές φορές ακόμα και οι πιο απλές πέτρες κρύβουν πράγματα. Την επόμενη φορά σε κάποιο παλιό dungeon ή φρούριο, να προσέχετε περίεργα τούβλα ή πέτρες – μπορεί να κρύβουν κρυφά περάσματα ή θησαυρούς."*

***Μαγαζί με Προμήθειες "Ο Ταξιδιώτης"***

***Ruckus** (Halfling, αδερφός του Haldryck από το πανδοχείο).*

***Εμπορεύματα** (ενδεικτικές τιμές):*

- *Acid → 25 gold*
- *Antitoxin → 30 gold*
- *Ball Bearings → 1 gold*
- *Potion of Healing → 50 gold*
- *Healer's Kit → 5 gold*
- *Hooded Lantern → 5 gold*
- *Rope (50ft) → 1 gold*

***Φήμες***

*Ο Lenk, κοσμηματοπώλης που συχνάζει στο πανδοχείο, πληρώνει πολύ καλά για πολύτιμους λίθους και κοσμήματα που θα βρεθούν σε ταξίδια/ερείπια.*

*Τα goblins με λίγο αλκοόλ μπορούν να μετατραπούν από εχθροί σε φίλοι – ή έστω να αφήσουν τους ταξιδιώτες ήσυχους. Επίσης είναι διάσημοι για τα πιο άγρια "πάρτυ" τους.*

***Quest:** "Το Φάντασμα στη Σοφίτα"*
*Ο Ruckus πιστεύει πως ένα φάντασμα στοιχειώνει τη σοφίτα του, γιατί κάθε απόγευμα εμφανίζεται καπνός από εκεί την ίδια ώρα.*

***Nature Check DC 13**: Οι παίκτες καταλαβαίνουν ότι ο καπνός δημιουργείται όταν οι ακτίνες του ήλιου περνούν από το παράθυρο και πέφτουν σε συγκεκριμένο σημείο.*

***Perception Check DC 12**: Ανακαλύπτουν έναν μεγεθυντικό φακό μέσα σε μια κούτα, τοποθετημένο έτσι ώστε να συγκεντρώνει το φως.*

***Perception Check DC 14** (μέσα στο δωμάτιο): Βλέπουν το καμένο σημείο στο πάτωμα, το οποίο προκαλεί τον καπνό.*

***Reward:** 10 gold το άτομο.*

***Τράπεζα της Συνομοσπονδίας***

*Η τράπεζα είναι ένα στιβαρό πέτρινο κτίσμα κοντά στο παζάρι, με χοντρούς τοίχους και βαριές σιδερένιες πόρτες.*

***Quink** (Gnome banker) – γρήγορος, μιλάει συνέχεια, δυσκολεύεται να συγκρατηθεί όταν μιλάει για δουλειές.*

***Φήμες:***
*Ο Ruckus (ιδιοκτήτης του μαγαζιού "Ο Ταξιδιώτης") μπορεί να εξασφαλίσει καλό εξοπλισμό για εξερευνήσεις στην άγρια φύση.*

*Κάποιος αποπειράθηκε να κλέψει την τράπεζα αλλά απέτυχε. Ο Quink υποπτεύεται ότι ήταν άνθρωπος που έχει δεσμούς με τη Βασιλική Εταιρία, λόγω των αντικρουόμενων συμφερόντων.*

***Yvette** (Human guard) – σκυθρωπή, πονηρή, πάντα κοιτάει τους άλλους με δυσπιστία.*

***Φήμες:***
*Αν βρεθείς πρόσωπο με πρόσωπο με Owlbear, παίξε τον νεκρό και θα φύγει (ψευδής φήμη).*

*Στον Ναό της Bethar υπάρχει ένα κουτί με δωρεές πίσω από το άγαλμα· ο ιερέας δεν το κλειδώνει ποτέ.*

***Υπηρεσίες***
- *Δάνειο μέχρι και 20 gold (1 gold τόκος ανά 2 μέρες).*
- *Καταθέσεις / Αναλήψεις κατά τις ώρες λειτουργίας.*

***Quest:*** *"Η Νυχτερινή Ληστεία"*

*Ο Quink πιστεύει ότι ο χθεσινός επίδοξος κλέφτης θα προσπαθήσει ξανά απόψε. Ζητάει από την ομάδα να παρακολουθήσει το κτίριο.*

***Twist:*** *Ο κλέφτης είναι στην πραγματικότητα η Yvette, η ίδια η φρουρός!*

***Reward:***

- *2 gold το άτομο*

*(αν απλώς φυλάνε, χωρίς να πιάσουν τον κλέφτη).*

- *20 gold το άτομο*

*(αν αποκαλύψουν και σταματήσουν την Yvette).*

# *Τοποθεσίες κοντά στο Φρούριο Calio*

## *Τοποθεσίες κοντά στο Φρούριο Calio*

- *Wyvern hatchery (Βορειοδυτικά)*
- *Ο Αρχαίος Οβελίσκος (Βορειοδυτικά του Calio)*
- *Bandid Camp (Δυτικά)*
- *Παλιό Φρούριο με Θησαυρό (Δυτικά)*
- *Gnoll Camp(νότια)*
- *Παλιο Φρούριο Πειρατών (Νοτιοανατολικά)*
- *Ερημίτης Xantheer (Ανατολικά)*
- *Σπηλιά του Kraken (Ανατολικά)*

*Το encounter για το επόμενο act και για να ανέβει το party lvl 5 είναι το Wyvern Hatchery.*

## *Wyvern hatchery (Βορειοδυτικά)*

*Βορειοδυτικά βρίσκεται μια μυστική βάση των cultists ένα παλιό dragon hatchery που χρησιμοποιούν για να εκκολάψούν wyverns, προσπαθώντας να βρούν tablets για την είσοδό τους σε μια αρχαία πόλη πετώντας πάνω στις ράχες τους και καλύπτοντας έτσι την ανεξερεύνητη περιοχή της ηπείρου πιο εύκολα. Όσο το party μένει στο χωριό του Calio, ένας από τους πέντε αρχηγούς του cult θα έχει ήδη εντοπίσει το εγκαταλελειμμένο hatchery και θα το έχει μετατρέψει σε βάση τους. Από εκεί θα οργανώσει την αποστολή: να στείλει τα tablets πού θα ανακαλύψουν με καραβάνι προς το βορρά σε μία από τις βάσεις τους. Όταν το party φτάσει στο hatchery, θα ανακαλύψει αλληλογραφία ανάμεσα στους πέντε αρχηγούς. Τα γράμματα θα τους αποκαλύψουν το πρώτο στοιχείο του ευρύτερου σχεδίου: την ύπαρξη των tablets, καθώς και το σημείο εκκίνησης για την έρευνά τους: το καραβάνι που ξεκίνησε από το χωριό.*

### *Encounters στο Wyvern Hatchery*

*Μέσα στο παλιό εκκολαπτήριο, το party θα συναντήσει κινδύνους τόσο από ζωντανά πλάσματα όσο και από θανατηφόρες παγίδες. Η ατμόσφαιρα είναι σκοτεινή, γεμάτη υγρασία, με τοίχους που στάζουν και φωτισμό μόνο από μερικούς πυρσούς που τρεμοπαίζουν.*

*Ambush Drake*
*Cultists*
*Kobold Warriors*
*Ivlis: η πρώην ιερέας, μία από τους αρχηγούς του cult*
*Narthus: επιβλέπει το hatchery και κατευθύνει τις τελετές.*

### *Παγίδες*

*Animated Flying Sword:*
*Collapse Trap: (1d6)*
*Spike Trap: (1d6+poison con save dc 13)*

### *rewards:*

*180 gold / Potion of Healing, Potion of Fire Resistance*
*αλληλογραφία ανάμεσα στους πέντε αρχηγούς*

## *Ο Αρχαίος Οβελίσκος*
*(Βορειοδυτικά του Calio)*

*Βαθιά στη ζούγκλα, βορειοδυτικά από το Φρούριο Calio, υψώνεται ένας αρχαίος οβελίσκος σκεπασμένος με κισσούς και βρύα. Πρόκειται για μνημείο που χτίστηκε πριν από αιώνες, όταν οι ιθαγενείς lizardfolk και dragonborn τελούσαν εκεί ιεροτελεστίες αφιερωμένες στους δράκους και στα πνεύματα της φύσης.*

*Σήμερα, ο οβελίσκος έχει χάσει τη σημασία του για τους ντόπιους, αλλά έχει αποκτήσει νέο, σκοτεινό ρόλο. Τις νύχτες με καθαρό ουρανό, το party μπορεί να δει cultists να συγκεντρώνονται γύρω του, ψέλνοντας τελετουργικά άσματα και προσπαθώντας να καλέσουν τη δύναμη του αρχαίου δράκου.*

*Η παρουσία τους εκεί δείχνει ότι ο οβελίσκος είναι κομμάτι του μεγαλύτερου σχεδίου του cult, ένα σημείο συγκέντρωσης όπου ενώνουν τις δυνάμεις τους για να ξυπνήσουν παλιές, ξεχασμένες μαγείες.*

### *Encounters στον Αρχαίο Οβελίσκο*

*Kobold Warrior*
*Cultist*
*Carrion Crawler (αν το party βρεθεί εκεί μέρα)*

***rewards:***
*Σχέδια και σημειώσεις για τελετές, που δίνουν hints για τα tablet*
*Potions of Healing*

***Bandid Camp***
*(Δυτικά)*

*Δυτικά, μέσα σε πυκνή βλάστηση και λοφώδη τοπία, υπάρχει ένα camp ληστών, μέλη της συμμορίας του Pral.*
*Το party θα ανακαλύψει, ανάμεσα σε τεντωμένες σκηνές και φωτιές που καπνίζουν, μερικά κλοπιμαία διάσπαρτα γύρω και έναν παλιό, ταλαιπωρημένο χάρτη. Ο χάρτης δείχνει ένα φρούριο νοτιοανατολικά και αναφέρει με μουντά γράμματα ότι εκεί βρίσκεται ξεχασμένος ένας αρχαίος θησαυρός, αφήνοντας υπονοούμενα για μυστικά και κινδύνους που κρύβει το μέρος.*

***Encounters στο Bandid Camp***

*Pral*
*Bandit*

***Παγίδες***
*Spike Trap: (1d6+poison con save dc 13)*

***rewards:***
*πολύτιμες πέτρες (100 gold)*
*Short swords, daggers, light armor*
*Map προς παλιό φρούριο με θησαυρό*
*Potions of Healing*

## ***Παλιό Φρούριο με Θησαυρό*** *(Δυτικά)*

*Στα δυτικά, κοντά στο camp των ληστών, υψώνεται ένα ξεχασμένο φρούριο, άλλοτε καταφύγιο ενός τρελού μάγου. Τα τείχη του έχουν καταρρεύσει σε πολλά σημεία, οι αίθουσες είναι μισοσπασμένες και σκεπασμένες από σκόνη και ιστούς αράχνης. Ο μάγος, από την τρέλα του, έχει μεταμορφωθεί πλέον σε Nothic, και οι διαδρόμοι γεμάτοι από σκελετούς και απεθαντούς, υπολείμματα των αλλόκοτων πειραμάτων του, περιφέρονται ακόμα με απειλητικές κινήσεις.*
*Η ατμόσφαιρα είναι βαριά και γεμάτη μυστηριώδεις ψιθύρους, με το φως να διεισδύει μόνο από ρωγμές στους τοίχους, δημιουργώντας σκοτεινές γωνιές όπου η κάθε σκιά φαίνεται να κρύβει κίνδυνο. Σαν να ψιθυρίζουν τα ίδια τα ερείπια ιστορίες τρέλας και μαγείας, προκαλώντας τον επισκέπτη να προχωρήσει με προσοχή.*

### ***Encounters στο Φρούριο***

*Nothic*
*Minotaur of Baphomet(φρουρός του μάγου)*
*Skeleton*
*Wight Lifedrinker*
*Zombie*

### ***Παγίδες***
*Animated Flying Sword:*
*Collapse Trap: (1d6)*
*Spike Trap: (1d6+poison con save dc 13)*

### ***rewards:***
*Scrolls με ξόρκια*
*Magic Item*
*Potions of Healing*

*Ο τρελός μάγος, πριν μεταμορφωθεί σε Nothic, είχε αφιερωθεί σε μια αρχαία έρευνα για φυλές που ζούσαν στα βάθη της ζούγκλας. Στα προσωπικά του αρχεία και στα βιβλία του, είχε χαρτογραφήσει ένα μυστικό dungeon όπου λάτρευαν παλιά θεότητες και φύλαγαν αρχαίους θησαυρούς και μαγεία. Οι παίκτες μπορούν να βρουν ένα παλιό, μισοκατεστραμμένο χάρτη σε ένα από τα εργαστήρια ή τα βιβλιοστάσια του μάγου για το Yuan-ti lair.*

***Yuan-ti lair(****Dungeon Δυτικά)*

*Το dungeon βρίσκεται βαθιά μέσα στη ζούγκλα ή σε μια απομακρυσμένη κοιλάδα, κρυμμένο μέσα σε σπηλιές και βράχια. Η περιοχή έχει ένα σκοτεινό, υγρό κλίμα, με υδρατμούς να ανεβαίνουν από μικρά ποτάμια και λιμνούλες που σχηματίζονται φυσικά, δημιουργώντας μια μυστική και επικίνδυνη ατμόσφαιρα.*

*Οι Yuan-ti έχουν δημιουργήσει ένα δίκτυο τούνελ και θαλάμων, με τοίχους καλυμμένους από αρχαία σύμβολα φίδιου και επιγραφές σε μια παλιά γλώσσα που μιλούν για δύναμη, θάνατο και μαγεία. Παλαιά θυσιαστήρια και μικρές στήλες με κεριά ή πηγές φωτός δείχνουν ότι το μέρος εξακολουθεί να χρησιμοποιείται για τελετές.*

***Encounters στο Φρούριο***

*Yuan-ti Pureblood*
*Yuan-ti Abomination*
*Yuan-ti Malison*

***Παγίδες***
*Τοίχοι που Κλείνουν – ενεργοποιούνται από βάρος ή σκανδάλη. (DC 15 Strength or Dexterity Save crushing damage 2d10).*
*Collapse Trap: (1d6)*
*Spike Trap: (1d6+poison con save dc 13)*
*Δηλητηριώδη Βέλη (2d6 poison damage DC 14 Dexterity Save)*

***rewards:***
*Scrolls με ξόρκια*
*Magic Item*
*Potions of Healing*
*πολύτιμες πέτρες (200 gold)*
*Spears, light armor*
*185 gold*

***Gnoll Camp****(νότια)*

*Στα νότια, μέσα στην πυκνή ζούγκλα, υπάρχει ένα camp με Gnolls. Οι άγριοι αυτοί κυνηγοί επιτίθενται συστηματικά σε ταξιδιώτες και περιστασιακά σε καραβάνια που διασχίζουν τα δαιδαλώδη μονοπάτια της περιοχής, αφήνοντας πίσω τους ίχνη καταστροφής και φόβου.*

***Encounters στο Gnoll Camp***

*Gnoll Warrior*
*Gnoll pack lord*
*Gnoll Hunter*

***Παγίδες***
*Collapse Trap: (1d6)*
*Spike Trap: (1d6+poison con save dc 13)*

***rewards:***
*πολύτιμες πέτρες (100 gold)*
*Spears, light armor*
*85 gold*
*Potions of Healing*

***Παλιο Φρούριο Πειρατών*** *(Νοτιοανατολικά)*

*Στα νοτιοανατολικά, ανάμεσα σε απόκρημνους βράχους και πυκνή ζούγκλα, βρίσκεται ένα παλιό φρούριο πειρατών, ξεχασμένο από τον περασμένο αιώνα και μισοκατεστραμμένο από τον χρόνο. Τώρα έχει καταληφθεί από μια ομάδα goblin, που έχουν εγκατασταθεί στις σκοτεινές αίθουσες και τα χαλάσματα. Ένα μυστικό τούνελ οδηγεί από το φρούριο σε μια κρυφή σπηλιά, λίγο πιο κοντά σε μια απομονωμένη παραλία, την οποία οι πειρατές χρησιμοποιούσαν παλιά σαν λιμάνι. Η ατμόσφαιρα είναι βαριά, με ήχους σταγόνων, μυρωδιά υγρασίας και την αίσθηση ότι το μέρος κρύβει μυστικά και κινδύνους σε κάθε γωνιά.*

***Encounters στο Παλιο Φρούριο Πειρατών***

*Goblin Boss*
*Goblin Warrior*
*Hobgoblin Warrior*
*Bugbear Warrior*

***Παγίδες***
*Collapse Trap: (1d6)*
*Spike Trap: (1d6+poison con save dc 13)*

***rewards:***
*πολύτιμες πέτρες (60 gold)*
*Ένα παλιό πειρατικό όπλο .*
*Amulet ή ring που ανήκε σε πειρατή, δίνει bonus σε navigation ή stealth.*
*Potion of Healing.*
*Τρόφιμα και προμήθειες*

***Ερημίτης Xantheer*** *(Ανατολικά)*

*Ανατολικά, κοντά στο camp των goblin, ζει μια γυναίκα elf, ονόματι Xantheer. Παρά την μοναχική της ζωή, διατηρεί φιλικές σχέσεις με τα goblin και τα αφήνει ήσυχα, δίνοντάς τους μερικές φορές αλκοόλ για να τα καλοπιάσει.*

*Η Xantheer μπορεί να βοηθήσει ταξιδιώτες παρέχοντας θεραπευτικά ξόρκια, βοήθεια στην επιβίωση ή πολύτιμες συμβουλές για την περιοχή. Το μικρό καταφύγιό της είναι λιτό αλλά καθαρό, με φωτιά να τρεμοσβήνει και μυρωδιές βοτάνων να γεμίζουν τον αέρα, προσφέροντας μια αίσθηση ηρεμίας μέσα στην άγρια ζούγκλα.*

*Η Xantheer εξορίστηκε άδικα, κατηγορούμενη ότι χρησιμοποιούσε αποκρυφιστική μαγεία και δεν εμπιστεύεται εύκολα τους αγνώστους.*

***Φήμες***:
*«Ο αρχιερέας του ναού λατρεύει δαίμονες.»*
*(Μερικώς αληθινό· αναφέρεται στην Ίβλις, την πρώην ιερέα.)*

***Σπηλιά του Kraken** (Ανατολικά)*

*Ανατολικά, είτε ακολουθώντας τα ερείπια του παλιού φρουρίου των πειρατών είτε μέσω ενός δύσβατου παραθαλάσσιου μονοπατιού ανάμεσα σε απόκρημνους βράχους και πυκνή βλάστηση, βρίσκεται η σπηλιά. Η είσοδός της είναι σκοτεινή και υγρή, γεμάτη με συντρίμμια από παλιά πλοία, σπασμένα κατάρτια και σανίδες που παραμένουν σαν σιωπηλά μνήματα των ναυαγίων που έχουν βρει εκεί το τέλος τους. Η σπηλιά πλέον λειτουργεί ως καταφύγιο για έναν young kraken, που κρύβεται στα σκοτεινά νερά της και παραμονεύει όποιον τολμήσει να πλησιάσει.*
*Η ατμόσφαιρα είναι βαριά, με την υγρασία να μυρίζει αλμύρα και μούχλα, και τους ήχους των κυμάτων να ανακατεύονται με το ελαφρύ θρόισμα των μεταλλικών υπολειμμάτων, προειδοποιώντας ότι κάθε λάθος βήμα μπορεί να ξυπνήσει το θαλάσσιο τέρας.*

***Stealth DC 12:** Για να περάσουν απαρατήρητοι ανάμεσα στα συντρίμμια, χωρίς να προκαλέσουν θόρυβο.*

***Stealth DC 14 (με disadvantage):** Αν προσπαθήσουν να ψάξουν για θησαυρό ανάμεσα στα συντρίμμια, η πιθανότητα να γίνουν αντιληπτοί αυξάνεται.*

***Encounter***

*young kraken*

***rewards:***
*480 gold.*
*Magical item*
*Potion of Healing.*
*Ασημένια ή χρυσά αντικείμενα από παλιά ναυάγια (160 gold)*

# *Act 2*
# *το καραβάνι*

***Act 2 – το καραβάνι***

*Αφού η πρώην ιέρεια Ίβλις ηττηθεί και το εκκολαπτήριο wyvern καθαριστεί από την Αίρεση, το party θα μπορέσει να επιστρέψει στο φρούριο Κλάριο, έχοντας μαζί του τα λάφυρα από το μπουντρούμι. Ανάμεσα σε αυτά βρίσκονται κρυπτογραφημένη αλληλογραφία μεταξύ των αρχηγών της Αίρεσης, καθώς και σημειώσεις που μιλούν για κάποιο αρχαίο tablet στην περιοχή.*

*Με την επιστροφή τους στο φρούριο, την επόμενη νύχτα, οι ήρωες θα γίνουν δεκτοί με γιορτή προς τιμήν τους. Εκεί, ο Ντουέρν, ο λογιστής του φρουρίου, θα αναλάβει να μελετήσει την αλληλογραφία και τις σημειώσεις για το tablet.*
*Όμως, κατά τη διάρκεια της γιορτής, το φρούριο θα δεχτεί*

*αιφνίδια επίθεση από τρία wyvern. Το ένα από αυτά θα φέρει καβαλάρη στη ράχη του, συνοδευόμενο από αρκετούς της Αίρεσης. Ο καβαλάρης, μαζί με το wyvern του, θα αποσυρθεί πριν το party ξεκινήσει τη μάχη για την υπεράσπιση του χωριού δίπλα στο φρούριο.*

*Την επόμενη μέρα, αφού το party καταφέρει να νικήσει ή να διώξει τους επιτιθέμενους, ο Ντουέρν θα τους ενημερώσει για το περιεχόμενο των γραμμάτων και των σημειώσεων: η αλληλογραφία των αρχηγών της Αίρεσης αποκαλύπτει τη μεταφορά ενός tablet. Οι αιρετικοί που το μεταφέρουν έχουν κρυφτεί μέσα σε ένα καραβάνι, το οποίο βρίσκεται ήδη δύο μέρες μπροστά τους. Οι σημειώσεις μιλούν για τα tablets ως αρχαία κλειδιά, ικανά να ξεκλειδώσουν την Αρχαία Πόλη των Επτά Θεών.*

*Ο Ντουέρν ζητά από το party να τον συνοδεύσει και να κρυφτούν μέσα στο καραβάνι, ώστε να ανακαλύψουν τα μέλη της Αίρεσης και τη βάση τους. Δεν μπορεί να τους αφήσει να δρουν ανεξέλεγκτα· πριν προλάβει να ενημερώσει τη βασίλισσα Ονέκαζα του Ρούκα Μούα, πρέπει να μάθουν τουλάχιστον τι αναζητά η Αίρεση και πώς θα μπορέσουν να τη σταματήσουν.*

*Το party ξεκινά με προορισμό το λιμάνι Νυάνζαρου, ένα ισχυρό φρούριο της Βασιλικής Εταιρείας, όπου επιτρέπεται η είσοδος αποκλειστικά σε εμπόρους που διαθέτουν άδεια εμπορίου στη Νέα Ήπειρο. Σκοπός τους είναι να προλάβουν το καραβάνι στην ενδιάμεση στάση του και να διεισδύσουν σε αυτό χωρίς να γίνουν αντιληπτοί, πριν ξεκινήσει ξανά την πορεία του.*

***Λιμάνι Νυάνζαρου***

*Το Λιμάνι Νυάνζαρου αποτελεί ένα μεγάλο φρούριο της Βασιλικής Εταιρείας, όπου καταφθάνουν συνεχώς καράβια φορτωμένα με προμήθειες για τα γύρω στρατεύματα, αλλά και με εμπορεύματα για το εσωτερικό της χώρας. Έξω από τα τείχη του φρουρίου έχουν αναπτυχθεί καταλύματα για τα μέλη των καραβανιών, ταβέρνες και στάβλοι· πρόκειται περισσότερο για εμπορικό σταθμό και βάση ανεφοδιασμού, παρά για πόλη ή χωριό.*

*Διοικητής του φρουρίου είναι ένας Lizardman ονόματι Aeldys, στον οποίο το party –μαζί με τον νάνο Ντουέρν– θα ζητήσει βοήθεια. Ο Aeldys θα συμφωνήσει να τους βοηθήσει, αλλά με αντάλλαγμα. Όσο εκείνος κρατά το καραβάνι σταματημένο για να ελέγξει τα εμπορεύματα και τους εμπόρους, θα αναλάβει να εντοπίσει τους cultists για λογαριασμό του party. Σε αντάλλαγμα, ζητά από τους ήρωες να ερευνήσουν μια περιοχή κοντά στο φρούριο, όπου έχουν χαθεί μερικές περίπολοι και υπάρχει η υποψία ότι εμπλέκεται η Αίρεση.*

*Αν το party αποφασίσει να ερευνήσει την περιοχή, θα αφήσει τον Ντουέρν μαζί με τον διοικητή. Εξερευνώντας τον καταυλισμό όπου είχαν στρατοπεδεύσει οι χαμένες περίπολοι, θα βρουν ίχνη που οδηγούν σε μια σπηλιά. Η σπηλιά ανοίγει με ένα πλατύ, σκοτεινό στόμιο, στολισμένο με βρύα και έντονη βλάστηση. Η ατμόσφαιρα μυρίζει μούχλα, υγρασία και αίμα που έχει ξεραθεί. Από το βάθος ακούγεται ο απόηχος σταγόνων που πέφτουν και κάτι που μοιάζει με βαριά αναπνοή. Πρόκειται για ένα κρησφύγετο Merrow.*

*Αν το party αποφασίσει να καθαρίσει το λημέρι ή απλώς να επιστρέψει για να αναφέρει τι συνέβη, ο Aeldys θα τους ανταμείψει με τις δικές του πληροφορίες: κατάφερε να εντοπίσει τους cultists, καθώς και ένα κιβώτιο που μετέφεραν, το οποίο περιέχει ένα από τα tablets. Οι cultists δεν γνώριζαν ακόμη τον τελικό προορισμό τους, καθώς στη διάρκεια του ταξιδιού περίμεναν να έρθουν σε επαφή με άλλα μέλη της Αίρεσης που θα τους οδηγούσαν στο κρυφό τους καταφύγιο.*

*Ο Aeldys προτείνει τότε στο party να πάρει τη θέση των cultists μέσα στο καραβάνι και να περιμένει την επαφή. Παράλληλα, ο Ντουέρν θα αναλάβει επίσημα τον ρόλο του λογιστή του καραβανιού, ώστε μυστικά να συνεργάζεται με το party και να αναζητούν μαζί τυχόν άλλους κρυμμένους cultists που μπορεί να βρίσκονται ακόμη ανάμεσά τους.*

### *Λημέρι Merrow*

*Η σπηλιά ανοίγει με ένα πλατύ, σκοτεινό στόμιο, στολισμένο με βρύα και έντονη βλάστηση. Η ατμόσφαιρα μυρίζει μούχλα, υγρασία και αίμα που έχει ξεραθεί. Από το βάθος ακούγεται ο απόηχος σταγόνων που πέφτουν και κάτι που μοιάζει με βαριά αναπνοή.*

*Μέσα, η σπηλιά οδηγεί σε μια υπόγεια λίμνη με παγωμένο, θολό νερό. Αν κάποιος βουτήξει, θα δει ότι το νερό συνεχίζεται με υποθαλάσσια τούνελ, που οδηγούν σε διάφορους θαλάμους. Τα τοιχώματα είναι γεμάτα από γλιστερές άλγες και κοφτερές πέτρες, ενώ ο χώρος είναι γεμάτος από οστά και μισοφαγωμένα πτώματα.*

*Το κύριο λημέρι είναι ένας μεγάλος θάλαμος με την λίμνη στο κέντρο, βράχινες εξέδρες γύρω γύρω, και φωτισμό από παράξενους βιοφωσφορίζοντες μύκητες. Στη μέση του νερού, ένα μικρό νησάκι έχει στηθεί σαν τροπαιοθήκη: εκεί βρίσκονται σωροί από κόκαλα, θραύσματα όπλων και μερικά διαλυμένα κιβώτια με εμπορεύματα.*

*Οι Merrow έχουν κάνει τη σπηλιά βάση τους. Κυνηγούν περίπολους και ταξιδιώτες, σέρνοντάς τους εδώ για να τραφούν.*

***Encounters***

*Merfolk*
*Merrow*

***Παγίδες***
*Collapse Trap: (1d6)*
*Spike Trap:*
*(1d6+poison con save dc 13)*

***rewards:***
*πολύτιμες πέτρες (60 gold)*
*Ένα παλιό πειρατικό όπλο*
*Magic item*

## *Το Καραβάνι*

*Μετά την επιστροφή τους στο Λιμάνι Νυάνζαρου και τη συμφωνία με τον Aeldys, το party αναλαμβάνει να πάρει μέρος στο καραβάνι στη θέση των cultists. Μαζί με τον Ντουέρν, που προσποιείται τον λογιστή, ξεκινούν το ταξίδι στην ενδοχώρα, ανάμεσα σε εμπόρους, φύλακες και ταξιδιώτες κάθε λογής. Το καραβάνι είναι μεγάλο και πολύβουο· δεκάδες άμαξες, φορτωμένα ζώα και άνθρωποι που μεταφέρουν εμπορεύματα ή όνειρα για πλούτο στη Νέα Ήπειρο.*

*Ο Dwern, ο λογιστής-σύμμαχος του party, έχει στην κατοχή του ένα μαγικό ξόρκι που του επιτρέπει να παρακολουθεί τη θέση του φορτίου που μετέφεραν οι οπαδοί της Αίρεσης του Δράκου. Ένα μικρό, σκαλιστό μενταγιόν με ρούνους λειτουργεί ως εστίαση του ξορκιού κρυμμένο μέσα στο φορτίο με την πλάκα και ένα δεύτερο μενταγιόν με ρούνους. Όποτε το ενεργοποιεί, οι ρούνοι ανάβουν με αχνό μπλε φως και σχηματίζουν ένα απλό ορατό σύμβολο που δείχνει την κατεύθυνση όπου βρίσκεται το πρώτο σκαλιστό μενταγιόν.*

*Η μαγεία αυτή δεν του δίνει λεπτομέρειες ή απόσταση, μόνο την κατεύθυνση και μια αίσθηση της γενικής εγγύτητας· όσο πιο κοντά βρίσκεται το φορτίο, τόσο πιο έντονο γίνεται το φως του μενταγιόν μέχρι και τέσσερα χιλιόμετρα μακριά από τη θέση εστίασης του ξορκιού. Στα τέσσερα χιλιόμετρα και πιο κοντά, το φως παραμένει σταθερό.*

## *NPCs που γνωρίζει το party*

### *Ο Μυστικιστής Τσαρλατάνος Zarven*

*Είναι ένας εκκεντρικός περιπλανώμενος που ισχυρίζεται ότι γνωρίζει μυστικές τέχνες θεραπείας και έχει ταξιδέψει σε μέρη που λίγοι τολμούν να αναφέρουν. Μπορεί να προσφέρει περίεργες θεραπείες, να αφηγηθεί ιστορίες για τον κόσμο και να ρίξει κάρτες ταρώ για το party, προσφέροντας αινιγματικές προφητείες που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είτε για οδηγίες είτε για παραπλάνηση. Η παρουσία του είναι πάντα ζωηρή και πολύχρωμη, και προσθέτει μια αίσθηση μαγείας και αβεβαιότητας στο ταξίδι.*

### *Lord Tharion*

*Ευγενής από οικογένεια της Αυτοκρατορικής Συντεχνίας. Παρόλο που κάνει φιγούρα και υπερβάλλει για να εντυπωσιάσει, όταν έρχονται οι δύσκολες στιγμές ξεπερνά τις αδυναμίες του και βγαίνει μπροστά για να αναλάβει ευθύνες ή να προστατεύσει τους υπηρέτες και τους συντρόφους του στο καραβάνι. Μπορεί να προσφέρει βοήθεια μέσω των κοινωνικών του επαφών, πληροφορίες για τον αυτοκρατορικό έλεγχο εμπορίου και καθοδήγηση σε θέματα που αφορούν την Αίρεση του Δράκου.*

### *Fizzlewick Merrin*

*Gnome μάγος, περίεργος και φλύαρος, που έχει αφιερώσει τη ζωή του στην αναζήτηση πληροφοριών για τα tablets. Η έρευνά του επικεντρώνεται στην Κρυφή Πόλη των Επτά Θεών, καθώς τα tablets είναι τα αρχαία κλειδιά για να την εντοπίσει. Παρά την υπεροψία του, στο βάθος κρύβει σοφία και αποφασιστικότητα. Προσπαθεί να παρουσιάζεται έξυπνος και σοβαρός, αλλά όταν πίνει γίνεται πιο χαλαρός, αφήνοντας να φανεί η αυθόρμητη και ζωντανή πλευρά του. Ο gnome μάγος παρέχει πληροφορίες για τα tablets και καθοδήγηση σε υποψίες και ανακαλύψεις που μόνο κάποιος με γνώσεις μαγείας θα μπορούσε να γνωρίζει.*

### *Στρατιώτες του Τάγματος «Μαύροι Τράγοι»*

*Στο καραβάνι το party μπορεί να συναντήσει στρατιώτες του θρυλικού τάγματος των Μαύρων Τράγων, μισθοφόρους που έχουν αναλάβει την προστασία και τη μεταφορά ενός ιδιαίτερου αντικειμένου. Αυτοί οι πολεμιστές δεν επιτρέπουν σε κανέναν να πλησιάσει το φορτίο τους.*

*Το τάγμα αυτό είναι γνωστό για την ακλόνητη αφοσίωσή του σε ένα και μόνο σκοπό: την εκτέλεση των συμβολαίων τους με κάθε κόστος. Είναι τόσο αφοσιωμένοι, που ακόμα και αν χρειαστεί να παραβιάσουν ανθρώπινους νόμους ή να θέσουν τη ζωή τους σε κίνδυνο, θα το κάνουν χωρίς δισταγμό. Κάθε τους κίνηση δείχνει στρατιωτική πειθαρχία και αποφασιστικότητα, καθώς οι Μαύροι Τράγοι δεν αφήνουν τίποτα στην τύχη. Η παρουσία τους αποτελεί από μόνη της ένα ισχυρό μήνυμα προς οποιονδήποτε θα τολμούσε να αμφισβητήσει την αποστολή τους ή να παρεμποδίσει τη μεταφορά του αντικειμένου.*

### *Ravik*

*Μέσα στο ταξίδι με το καραβάνι υπάρχει και ένας πειρατής-κλέφτης που αναζητά στοιχεία για τους cultists. Έχει ακούσει φήμες ότι η Αίρεση διαθέτει μια βάση γεμάτη αμύθητους θησαυρούς, ανάμεσά τους και πλούτη που ανήκουν στον Άρχοντά τους.*

*Ο χαρακτήρας του είναι επιφυλακτικός, συχνά μοιάζει να κινείται αθόρυβα και να παρατηρεί περισσότερο παρά να μιλά. Σκοπός του είναι να συλλέξει πληροφορίες για τη βάση των cultists, να παρακολουθήσει τα ίχνη τους και να βρει τρόπους να κερδίσει πολύτιμα αντικείμενα ή πληροφορίες για δικό του όφελος.*

*Μετά από λίγο καιρό, καθώς το καραβάνι προχωρά, ο πειρατής μπορεί να εντοπίσει τα ίχνη του party, που έχει πάρει τη θέση των cultists μέσα στο καραβάνι. Η συνάντηση αυτή μπορεί να γίνει είτε συμμαχία, αν οι στόχοι τους συμπίπτουν, είτε αντίπαλη αντιπαράθεση, αν τα συμφέροντά τους συγκρούονται.*

*Κατά μήκος του καραβανιού, εκτός από τους πιο σοβαρούς χαρακτήρες, υπάρχουν και αρκετοί άλλοι:*

*Η Myrilla, η μάγειρας με αίσθηση χιούμορ, φροντίζει για το φαγητό του καραβανιού. Τα πιάτα της είναι πρωτότυπα και συχνά πειραματικά, με γεύσεις που μπορούν να εκπλήξουν – προς το καλό ή το κακό. Παρόλα αυτά, η ενέργεια και η προσωπικότητά της δίνουν ζωντάνια στους ταξιδιώτες, και δεν διστάζει να κοροϊδέψει τους συντρόφους του καραβανιού για μικρά λάθη ή παραξενιές τους.*

*Ο Torran, ο χαρτογράφος, αποτυπώνει σε χάρτες τη διαδρομή του καραβανιού και τα ενδιαφέροντα σημεία γύρω από αυτό. Λατρεύει να αφηγείται ιστορίες για τα μέρη που σχεδιάζει, υπερβάλλοντας για να εντυπωσιάσει, και παρατηρεί με προσοχή τα μονοπάτια, τα ποτάμια και τα δασώδη περάσματα. Η γνώση του μπορεί να αποδειχθεί πολύτιμη για το party, αν χρειαστεί να ακολουθήσει μυστικά μονοπάτια ή να εντοπίσει ύποπτες κινήσεις.*

*Ο Jebric, ο τσαρλατάνος πωλητής, είναι ένας περιπλανώμενος μικροέμπορος που πουλάει τα πιο περίεργα αντικείμενα: φυλαχτά, φίλτρα, παράξενες συσκευές και "μαγικά" αντικείμενα. Πάντα συνοδεύει την πραμάτειά του με ιστορίες ή μικρά κόλπα για να δελεάσει τους πελάτες. Το ταμπεραμέντο του είναι αστείο και απρόβλεπτο, και παρακολουθεί προσεκτικά τα γεγονότα γύρω του, ακούγοντας πράγματα που άλλοι μπορεί να μην παρατηρούν.*

*Η Elyra, νεαρή βοηθός του Jebric, ακολουθεί τον τσαρλατάνο πωλητή, βοηθάει στη διαχείριση της πραμάτειας και παροτρύνει τους ταξιδιώτες να δουν τα προϊόντα του. Η ζωντάνια και η περιέργειά της δίνουν μια ευχάριστη νότα στο καραβάνι, ενώ η παρατηρητικότητα της μπορεί να προσφέρει στο party πολύτιμες πληροφορίες για πρόσωπα ή καταστάσεις.*

*Ο Brenrik, υπεύθυνος φύλακας των ζώων, είναι ένας γεροδεμένος άνδρας που φροντίζει τα άλογα, τις καμήλες και τα μουλάρια του καραβανιού. Είναι σχολαστικός και ακραία υπεύθυνος, αλλά δεν διστάζει να κάνει χιούμορ όταν κάποιος προσπαθεί να χειριστεί τα ζώα χωρίς γνώση. Γνωρίζει κάθε μονοπάτι, περάσματα και κρυφές στάσεις, ώστε τα ζώα να ξεκουράζονται σωστά, και αποτελεί πολύτιμο οδηγό για ταξίδια σε δύσβατα εδάφη.*

*Η Syllia, περιπλανώμενη βοτανολόγος, αφιερώνει το χρόνο της στη συλλογή σπάνιων βοτάνων, μυκήτων και φυτών κατά μήκος της διαδρομής. Μπορεί να προσφέρει στο party θεραπευτικά φίλτρα ή συμβουλές για φυτικά αντίδοτα. Λατρεύει να αφηγείται ιστορίες για τα φυτά και την χρήση τους σε αρχαίες τελετές, προσθέτοντας μια αίσθηση μυστηρίου και γνώσης στο ταξίδι.*

*Ο Korrin, μουσικός του καραβανιού, κρατάει ζωντανό το ηθικό με τη φλογέρα και το τύμπανό του. Παράλληλα αγαπά τα κουτσομπολιά και τις ιστορίες του δρόμου.*

*Η Velra, πωλήτρια σπάνιων ειδών, προσφέρει κοσμήματα, παράξενα αντικείμενα και αξεσουάρ από τα ταξίδια της. Είναι κομψή και εύγλωττη, και γνωρίζει πολλά για τους ταξιδιώτες που συναντά. Παρατηρεί προσεκτικά τα μέλη του καραβανιού.*

## *Encounter List – Καραβάνι*

### *Wyvern στον Ορίζοντα*
*Οι ταξιδιώτες παρατηρούν συχνά σκιές wyverns στον ουρανό. Ένα ή περισσότερα μπορεί να επιτεθούν ξαφνικά, βάζοντας σε κίνδυνο το καραβάνι.*

### *Καταιγίδες & Storm Giants*
*Δύο storm giants μάχονται στον ορίζοντα. Η σύγκρουσή τους φέρνει καταστροφικές καταιγίδες. Το party μπορεί να τους αποφύγει ή να μπλεχτεί.*

### *Κατολίσθηση & Ζόμπι από τον Βάλτο*
*Μετά από βροχές, μια κατολίσθηση κλείνει τον δρόμο. Στην παράκαμψη, το καραβάνι δέχεται επίθεση από ορδές νεκρών που βγαίνουν από τους βάλτους.*

### *Καταραμένος Τόπος με Totems*
*Το καραβάνι περνάει από μια περιοχή με παλιά τοτέμ και ξεχασμένα ξόρκια. Όποιος δεν προσέξει, μπορεί να νιώσει τα κατάλοιπα της μαγείας.*

### *Μυκητιασμένη Πεδιάδα*
*Μετά από μέρες βροχής, μια ανοιχτή πεδιάδα γεμίζει παράξενους μύκητες. Σπόροι προκαλούν παραισθήσεις και η βλάστηση ξαφνικά παίρνει ζωή.*

### *Νομάδες Tieflings*
*Μια ομάδα tieflings συναντά το καραβάνι. Φιλικοί στην αρχή, λένε ιστορίες, παίζουν παιχνίδια τύχης και πουλάνε "πολύτιμα" αντικείμενα σε εξωφρενικές τιμές. Ίσως τη νύχτα δοκιμάσουν κλοπές.*

### *Δέντρο με Γυάλινους Καρπούς*
*Ένα δέντρο με καρπούς καλυμμένους από ρετσίνι που μοιάζουν με γυαλί. Όποιος φάει, έχει ευφορία και παραισθήσεις – ίσως ακόμη και προφητικά οράματα.*

### *Κλοπή Παπουτσιών από Μαϊμούδες*
*Το party ξυπνάει χωρίς παπούτσια. Τα ίχνη οδηγούν σε παλιό φρούριο γεμάτο μαϊμούδες και έναν αρχηγό γιγάντιο πίθηκο που ζητά λιχουδιές για αντάλλαγμα.*

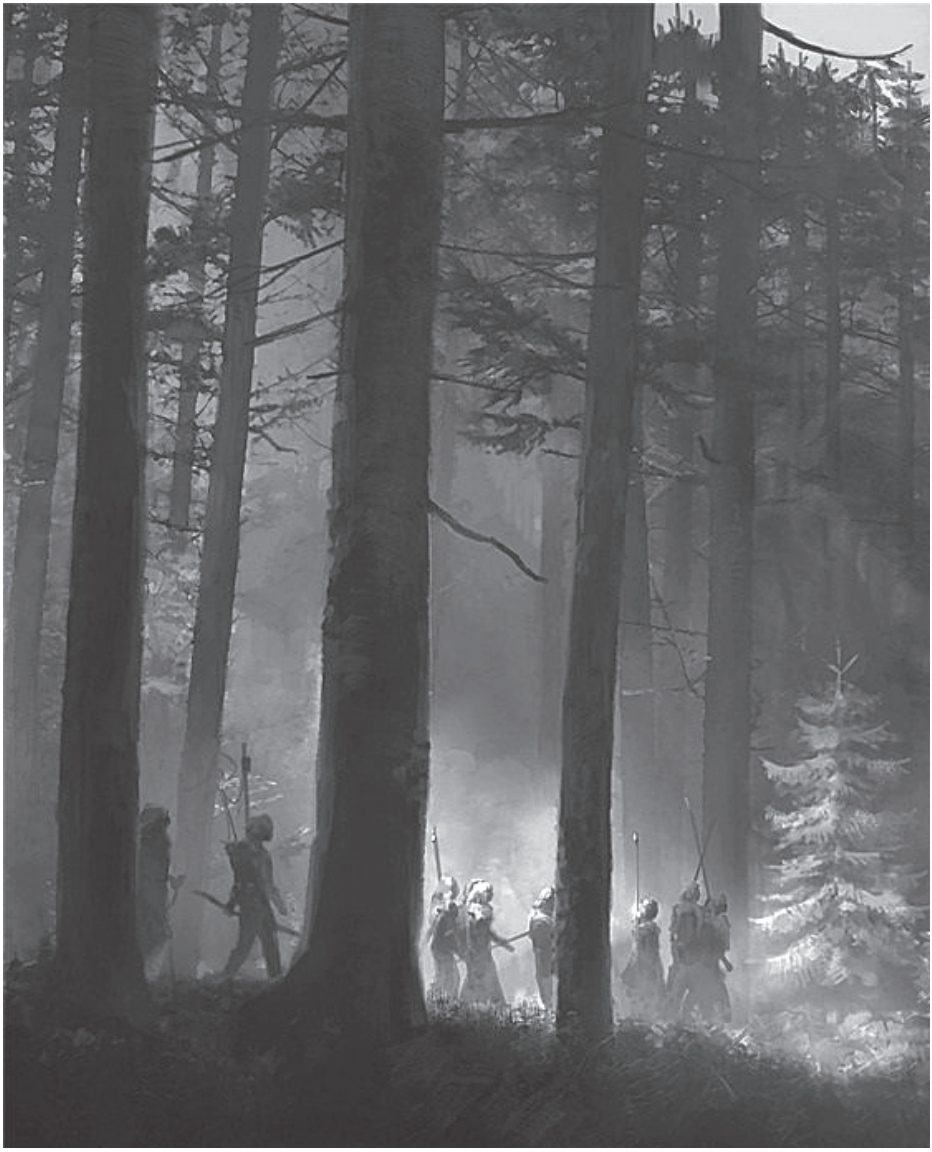
### *Επίθεση T-Rex*
*Το έδαφος τρέμει και ένας Tyrannosaurus Rex εμφανίζεται, κυνηγώντας ελάφια. Μόλις βλέπει το καραβάνι, επιλέγει αυτό για το επόμενο του γεύμα.*

***Πρώτη Στάση:*** *Σιδηρόκαστρο*

***Δεύτερη Στάση:*** *Το Φρούριο Αρενάλ της Αυτοκρατορικής Ναυτικής Συντεχνίας*

***Τρίτη Στάση:*** *Το φρούριο του Σιδερένιου Στόλου*

***Τέταρτη Στάση:*** *Το Γκρίζο Λιμάνι*



# *Encounters*

## *Encounters*

### *Tiefling nomads*

*Καθώς το καραβάνι προχωράει, από την αντίθετη κατεύθυνση εμφανίζεται μια μικρή ομάδα νομάδων tieflings. Τα πολύχρωμα ρούχα τους, τα περίτεχνα στολίδια και τα εξωτικά άρματα τους κάνουν να ξεχωρίζουν αμέσως από τους υπόλοιπους ταξιδιώτες της ζούγκλας. Με χαμόγελα και χειρονομίες, προσφέρονται να κατασκηνώσουν το ίδιο βράδυ κοντά στο καραβάνι, μοιράζοντας φωτιά, φαγητό και ιστορίες από τα ταξίδια τους.*

*Το βράδυ, οι tieflings γεμίζουν τον αέρα με ιστορίες για χαμένους πολιτισμούς, δαίμονες που δέθηκαν με σφραγίδες και θησαυρούς που θάφτηκαν βαθιά μέσα στη γη. Οι ιστορίες τους είναι εντυπωσιακές, αλλά δύσκολα κανείς ξέρει αν λένε την αλήθεια ή αν απλώς ψάχνουν να μαγέψουν το κοινό τους.*

*Παράλληλα, προσφέρουν να πουλήσουν "πολύτιμα" αντικείμενα – μικρά φυλαχτά, βότανα, ακόμα και κρυστάλλους – σε υπερβολικές τιμές. Οι πιο παρατηρητικοί μπορούν να καταλάβουν ότι τα περισσότερα είναι μπιχλιμπίδια χωρίς πραγματική αξία, αν και ίσως ανάμεσά τους να κρύβεται κάποιο γνήσιο μαγικό αντικείμενο.*

*Τέλος, οι tieflings καλούν τους ταξιδιώτες σε παιχνίδια τύχης γύρω από τη φωτιά: ζάρια, χαρτιά και άλλα τυχερά παιχνίδια. Είναι χαρισματικοί και γοητευτικοί, αλλά πίσω από τα χαμόγελα κρύβεται σκοπός· να κερδίσουν όσο περισσότερα από τους κουρασμένους ταξιδιώτες μπορούν. Και αν δεν τα καταφέρουν με τον "τίμιο" τρόπο, δεν αποκλείεται τη νύχτα να δοκιμάσουν την τύχη τους με πιο… αθόρυβες μεθόδους, επιχειρώντας μικροκλοπές από άμαξες ή σκηνές.*

## *Ιστορίες που μπορούν να πουν γύρω από τη φωτιά*

***Ο Δράκος που Κοιμάται Κάτω από τη Γη***
*«Λένε πως κάπου στη ζούγκλα υπάρχει ένα βουνό που αναπνέει. Δεν είναι βουνό όμως… είναι δράκος που κοιμάται εδώ και χίλια χρόνια.*

***Η Πόλη Χωρίς Σκιές***
*«Σε μια αρχαία χαμένη πόλη, οι κάτοικοι πούλησαν τις σκιές τους σε δαίμονες για αθανασία. Μα όταν ήρθε η ώρα να πεθάνουν, οι σκιές γύρισαν να τους πάρουν μία μία… και από τότε η πόλη μένει έρημη, γεμάτη μόνο σκιές που ψιθυρίζουν τα ονόματα των ζωντανών.»*

***Το Τάγμα των Μαύρων Τράγων***
*«Έχω ακούσει πως οι Μάυροι Τράγοι που φυλάνε συμβόλαια και χρυσάφι έχουν ορκιστεί όχι σε βασιλιάδες, μα σε έναν παλιό Θεό. Και πως ό,τι κι αν υπογράψουν… θα το εκπληρώσουν, ακόμα κι αν χρειαστεί να σκοτώσουν τον ήλιο.»*

***Η Κατάρα των Μανιταριών***
*«Πριν αιώνες, ένας μάγος έσπειρε μύκητες στη ζούγκλα για να φτιάξει στρατό. Μα πέθανε πριν ολοκληρώσει το ξόρκι του. Τώρα, κάθε φορά που η βροχή πέφτει πολλές μέρες, οι μύκητες ξυπνάνε και θυμούνται το σκοπό τους…»*

## *Wyverns*

*Καθώς το καραβάνι συνεχίζει το ταξίδι του μέσα από την πυκνή ζούγκλα και τα κακοτράχαλα μονοπάτια, οι ταξιδιώτες αρχίζουν να παρατηρούν όλο και πιο συχνά σκιές στον ουρανό. Στην αρχή, μοιάζουν με μεγάλους αετούς που πετούν ψηλά. Όμως, όσο περνούν οι μέρες, γίνεται ξεκάθαρο πως οι σκιές ανήκουν σε Wyverns· γρήγορα φτερωτά θηρία, επικίνδυνα και πεινασμένα.*

*Οι φήμες μέσα στο καραβάνι λένε πως τελευταία οι Wyverns έχουν γίνει ασυνήθιστα δραστήριοι στη ζούγκλα, σαν κάτι να τους έχει ξεσηκώσει από τις φωλιές τους. Μερικοί ψιθυρίζουν πως η Αίρεση ίσως να έχει σχέση με αυτήν την αναστάτωση.*

*Ένα απόγευμα, λίγο πριν τη δύση του ήλιου, τρεις Wyverns κατεβαίνουν χαμηλά, πλησιάζοντας το καραβάνι με εμφανή διάθεση για κυνήγι. Οι φύλακες τρέχουν στις θέσεις τους, τα ζώα τρομάζουν και οι άμαξες τρίζουν επικίνδυνα καθώς ο πανικός εξαπλώνεται.*

## *Storm Giants*

*Οι τελευταίες μέρες στο δρόμο μέσα από τη ζούγκλα αποδεικνύονται εξαιρετικά δύσκολες. Ο ουρανός σκοτεινιάζει συνεχώς, βαριές καταιγίδες ξεσπούν ξαφνικά και η πορεία γίνεται όλο και πιο επικίνδυνη. Το έδαφος λασπώνει, τα ζώα δυσκολεύονται να προχωρήσουν και η κόπωση κυριαρχεί σε όλους.*

*Την τρίτη μέρα, καθώς το καραβάνι προχωρά με αργό ρυθμό, το party και οι συνοδοιπόροι τους αντικρίζουν κάτι ασύλληπτο στον ορίζοντα: δύο Storm Giants μάχονται μεταξύ τους. Οι γιγάντιες φιγούρες τους ξεχωρίζουν ανάμεσα στα δέντρα, ενώ κάθε χτύπημα της σύγκρουσής τους σπέρνει καταστροφή στη γη. Κεραυνοί πέφτουν σε δέντρα που φλέγονται και η βροχή χτυπά με ορμή, δημιουργώντας πλημμύρες και καταρρεύσεις στο μονοπάτι.*

*Η μάχη τους δεν δείχνει να σταματά· οι δύο τιτάνες είναι απορροφημένοι στη διαμάχη τους, αδιαφορώντας για τον κόσμο γύρω τους. Το καραβάνι σταματά, οι έμποροι και οι στρατιώτες κοιτούν με τρόμο, και το party πρέπει να αποφασίσει.*

***Μερικές επιλογές:***

- ***Αντιμετώπιση:*** *να πλησιάσουν και να μπλεχτούν σε μια μάχη που ξεπερνά τη δύναμη των θνητών, ίσως αναζητώντας τρόπο να σταματήσουν τη σύγκρουση ή να διαπραγματευτούν.*
- ***Παράκαμψη:*** *να βρουν μια νέα διαδρομή μέσα από τη ζούγκλα, καθυστερώντας την πορεία αλλά προστατεύοντας το καραβάνι.*
- ***Ρίσκο:*** *να περιμένουν κρυμμένοι ώσπου οι γίγαντες να απομακρυνθούν, με τον κίνδυνο όμως η καταιγίδα και οι καταστροφές να φθείρουν σοβαρά τα εφόδια και τα ζώα.*

## *zombies everywhere*

*Μετά από μέρες δυνατής βροχής και καταιγίδων, το έδαφος της ζούγκλας γίνεται ακόμα πιο επικίνδυνο. Σε ένα σημείο, μια μεγάλη κατολίσθηση έχει καταστήσει το βασικό μονοπάτι απροσπέλαστο, αναγκάζοντας το καραβάνι να αναζητήσει παράκαμψη. Το party, με λίγη προσπάθεια, βρίσκει έναν στενό δρόμο που περνά μέσα από βαλτώδη έκταση· η διαδρομή δείχνει βατή, αλλά η ατμόσφαιρα είναι βαριά και γεμάτη σιωπή.*

*Καθώς οι πρώτες άμαξες ξεκινούν να περνούν, από τους βάλτους, σκιές αρχίζουν να αναδύονται. Δεκάδες σκελετοί και σαπισμένα κουφάρια σηκώνονται αργά, βαδίζοντας με άκαμπτα βήματα προς το καραβάνι. Οι πρώτες συγκρούσεις δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολες οι μισθοφόροι του καραβανιού και οι φρουροί αποκρούουν τις επιθέσεις με αποφασιστικότητα. Όμως ο αριθμός των νεκρών συνεχίζει να αυξάνεται. Κύματα ζωντανών-νεκρών πέφτουν πάνω στις άμαξες, στα ζώα και στους ταξιδιώτες. Τώρα το party δεν έχει να ανησυχήσει μόνο για τη δική του επιβίωση.*

*Το party πρέπει να προστατεύσει τον Dwern και τους εμπόρους, να συγκρατήσει τα ζώα από τον πανικό και να σπάσει το κύμα των νεκρών πριν το καραβάνι κυκλωθεί. Η μάχη είναι εναντίον ενός πλήθους που, αν και ευάλωτο, είναι αδυσώπητο και ατελείωτο.*

*Καθώς η σύγκρουση κορυφώνεται, οι ήρωες παρατηρούν παράξενα totems μισοθαμμένα στη λάσπη, σπασμένα και σκαλισμένα με αρχαίους ρούνους. Μοιάζουν να πάλλονται με μια ξεχασμένη ενέργεια. Είναι ξεκάθαρο πως το καραβάνι πέρασε από έναν καταραμένο τόπο, γεμάτο υπολείμματα αρχαίας μαγείας. Τα τοτέμ φαίνεται να είναι η πηγή που έφερε στη ζωή τα πτώματα του βάλτου.*

***Μύκητες***

*Μετά από πολλές μέρες ασταμάτητης βροχής, το καραβάνι φτάνει σε ένα μεγάλο ξέφωτο και μια ανοιχτή πεδιάδα. Η θέα φέρνει ανακούφιση σε όλους· επιτέλους, λίγο ανοιχτός χώρος μετά τη βαριά ζούγκλα. Όμως, το επόμενο πρωί, όταν οι ταξιδιώτες ξυπνούν, το τοπίο έχει αλλάξει τρομακτικά: γύρω τους, κατά μήκος του ανοιχτού δρόμου και μέχρι εκεί που φτάνει το μάτι, έχουν ξεφυτρώσει παράξενοι μύκητες, αλλόκοτες ρίζες και παράσιτα φυτά, σαν να μεγάλωσαν μέσα σε μία μόνο νύχτα.*

*Η βλάστηση φαίνεται αφύσικη: μερικοί μύκητες στάζουν φωσφορίζον υγρό, ενώ άλλοι απελευθερώνουν λεπτά νέφη σπόρων που αιωρούνται στον αέρα. Σύντομα γίνεται ξεκάθαρο ότι οι σπόροι αυτοί προκαλούν παραισθήσεις· όσοι δεν προστατεύονται αρχίζουν να βλέπουν οράματα, σκιές ή ακόμα και να ακούνε φωνές που τους καλούν βαθύτερα στο μολυσμένο τοπίο.*

*Καθώς το καραβάνι κινείται αργά μέσα σε αυτό το αλλόκοτο περιβάλλον, η ίδια η βλάστηση φαίνεται να αποκτά ζωή. Ρίζες κινούνται σαν να έχουν θέληση, παγιδεύοντας τροχούς ή τυλίγοντας πόδια ζώων.*

***Μερικές επιλογές:***

- *Να καθοδηγήσει το καραβάνι με ασφάλεια, βρίσκοντας το σωστό μονοπάτι μέσα στο μολυσμένο τοπίο.*
- *Να προστατεύσει τους ταξιδιώτες από τους σπόρους και τις παραισθήσεις (με μάσκες, βότανα ή ξόρκια).*
- *Να αποκρούσει την ίδια τη βλάστηση όταν αυτή δείχνει να "ξυπνά" και να επιτίθεται.*

*Αν τα καταφέρουν, θα οδηγήσουν το καραβάνι σώο έξω από το καταραμένο ξέφωτο· αν αποτύχουν, μπορεί να χάσουν πολύτιμα εφόδια, ζώα ή ακόμα και συνοδοιπόρους που θα χαθούν μέσα στις ψευδαισθήσεις.*

## *Το Δέντρο με τους Γυάλινους Καρπούς*

*Καθώς το καραβάνι συνεχίζει την πορεία του μέσα στη ζούγκλα, το party παρατηρεί μια παράξενη αναλαμπή φωτός ανάμεσα στα πυκνά φυλλώματα. Αν πλησιάσουν, θα βρουν ένα αρχαίο δέντρο με μαύρο, στριφτό κορμό, και πάνω στα κλαδιά του φυτρώνουν περίεργοι καρποί. Οι καρποί είναι καλυμμένοι με παχιά ρετσίνη που τους κάνει να μοιάζουν με γυάλινα στολίδια· το φως της σελήνης ή των δαυλών αντανακλά επάνω τους, δημιουργώντας την αίσθηση ότι το δέντρο πάλλεται με μαγική λάμψη.*

*Οι καρποί είναι υπέρμετρα αρωματικοί, σαν να ανακατεύτηκαν φρούτα και μέλι. Μερικά ζώα της ζούγκλας φαίνεται να πλησιάζουν συχνά το δέντρο, αλλά ποτέ δεν τολμούν να δαγκώσουν.*

***Αν κάποιος δοκιμάσει τον καρπό***

- *Στην αρχή, η γεύση είναι γλυκιά και δροσερή, σαν νέκταρ.*
- *Λίγο μετά, ο χαρακτήρας νιώθει ένα κύμα ευφορίας και οι αισθήσεις του φωτίζονται: τα χρώματα γίνονται πιο ζωντανά, οι ήχοι μοιάζουν μελωδικοί.*
- *Ύστερα, εμφανίζονται παραισθήσεις:*
- *Μπορεί να δει πεθαμένους αγαπημένους του να του μιλάνε.*
- *Μπορεί να ακούσει ψιθύρους των δέντρων, σαν να του αποκαλύπτουν μυστικά.*
- *Ίσως να αντικρίσει ένα όραμα από κάτι που θα συμβεί στο μέλλον*

### *Η Κλοπή των Παπουτσιών*

*Ένα βράδυ, καθώς το party και το καραβάνι έχουν κατασκηνώσει, οι ήχοι της ζούγκλας γεμίζουν την ατμόσφαιρα με φωνές εντόμων και παράξενων ζώων. Το επόμενο πρωί, το party ξυπνάει και συνειδητοποιεί ότι λείπουν τα παπούτσια τους! Τα ίχνη γύρω από το στρατόπεδο είναι ξεκάθαρα – πατημασιές μαϊμούδων, που οδηγούν βαθιά μέσα στη ζούγκλα.*

*Αν αποφασίσουν να ακολουθήσουν τα ίχνη, θα τους οδηγήσουν σε ένα παλιό φρούριο, ερειπωμένο και καλυμμένο από κλήματα και ρίζες. Οι τοίχοι του είναι γεμάτοι σπασμένα αγάλματα, ενώ μέσα στις αυλές του ακούγονται τσιρίδες, ουρλιαχτά και το χτύπημα από πέτρες. Το φρούριο έχει γίνει καταφύγιο μαϊμούδων κάθε είδους, από μικρές που κλέβουν φρούτα μέχρι γιγάντιους πίθηκους που επιβάλλουν την τάξη με τις φωνές τους.*

### *Ο Αρχηγός – Giant Ape*

*Ο αρχηγός είναι ένας τεράστιος πίθηκος με άσπρες τρίχες γύρω από το πρόσωπο, που κάθεται στον θρόνο-ερείπιο μιας παλιάς αίθουσας. Μπροστά του, σαν θησαυρός, βρίσκεται μια στοίβα από παπούτσια, τσόκαρα, μπότες και παντόφλες που έχουν κλέψει οι μαϊμούδες κατά καιρούς.*

*Όταν το party εμφανιστεί, ο γιγάντιος πίθηκος θα τους κοιτάξει με περιέργεια και ενδιαφέρον. Αν του μιλήσουν με φιλικό τρόπο (μέσω Animal Handling, Persuasion ή ακόμα και με κάποιο μαγικό spell επικοινωνίας), θα φανεί πρόθυμος να κάνει μια… ανταλλαγή.*

- *Ο πίθηκος ζητάει λιχουδιές – φρούτα, μέλι, ξερά κρέατα ή οτιδήποτε τρώγεται και έχει έντονη γεύση.*
- *Αν του δοθεί αρκετή ποσότητα, επιστρέφει όλα τα παπούτσια και μάλιστα προσφέρει ένα σπάνιο αντικείμενο που είχε βρει στα ερείπια.*

## *Η Επίθεση του T-Rex*

*Καθώς το καραβάνι προχωράει μέσα στη ζούγκλα, το έδαφος αρχίζει να τρέμει ρυθμικά. Στην αρχή είναι απλά ένας αχνός κραδασμός, αλλά σύντομα οι δονήσεις γίνονται τόσο δυνατές που τα καρότσια τρίζουν και τα ζώα τρομάζουν. Από μακριά, μέσα από τα δέντρα, ακούγονται κραυγές τρόμου και ξαφνικά εμφανίζεται ένα κοπάδι από ελάφια, που τρέχουν πανικόβλητα ανάμεσα από τις ρόδες του καραβανιού.*

*Πριν το party προλάβει να αντιδράσει, οι κορμοί των δέντρων στο βάθος σπάζουν με εκκωφαντικό θόρυβο. Ένας τεράστιος Tyrannosaurus Rex ξεπροβάλλει, με αίμα στα σαγόνια του, κυνηγώντας το κοπάδι. Μόλις βλέπει το καραβάνι, τα μάτια του γυαλίζουν με άγρια πείνα· αποφασίζει ότι οι γεμάτες προμήθειες, τα ζώα και οι άνθρωποι είναι πολύ καλύτερο γεύμα.*

***Πρώτη Στάση:***
*Σιδηρόκαστρο*

*Το καραβάνι φτάνει σε ένα φρούριο της Βασιλικής Συντεχνίας, Χτισμένο σε στρατηγικό σημείο κοντά στον ποταμό και στα μονοπάτια της ζούγκλας, το οχυρό αυτό λειτουργεί ως κέντρο αποθήκευσης και μεταφοράς εμπορίου προς την ενδοχώρα. Από εδώ περνούν καραβάνια, προμήθειες και πρώτες ύλες*

*Το party έχει την ευκαιρία να αναζητήσει cultists στην περιοχή ή να συλλέξει πληροφορίες από τους ντόπιους και τους ταξιδιώτες.*
*Αν ακούσουν τις τελευταίες φήμες, θα μάθουν ότι σχεδόν όλες οι προμήθειες έχουν χαθεί τον τελευταίο καιρό. Το καραβάνι δεν μπορεί να ανεφοδιαστεί εύκολα.*

***Ίχνη από τα μαγείρια***
*Καθώς το party εξερευνά το φρούριο, μπορούν να ψάξουν γύρω από τα μαγείρια και τους στάβλους. Τα ίχνη που θα βρουν είναι καθαρά: πατημασιές, σημάδια τροφίμων και μικρές πατημασιές που οδηγούν έξω από το φρούριο μέσα απο τους υπονόμους . Αν ακολουθήσουν αυτά τα ίχνη, θα οδηγηθούν σε ένα ξεφωτο στη ζούγκλα. Στο ξεφωτο, τα ίχνη τους οδηγούν σε ένα χωριό goblin, όπου κυριαρχεί ο τυραννικός Num Num*

### *Goblin village και Num Num*

*Το party φτάνει σε ένα μικρό χωριό goblin, φωλιασμένο βαθιά μέσα στη ζούγκλα ανάμεσα σε πυκνά δέντρα και βράχους. Οι καλύβες είναι πρόχειρες, φτιαγμένες από ξύλα, καλάμια και φύλλα, αλλά λειτουργικές· μικρές αυλές και κατασκευές δείχνουν ότι οι κάτοικοι ζουν οργανωμένα με τον δικό τους τρόπο, παρά την πρωτόγονη όψη του χωριού. Η ατμόσφαιρα είναι σκοτεινή και μουντή, δίνοντας την εντύπωση μιας κοινότητας σε κατάσταση υποταγής.*

*Στην κεντρική πλατεία κυριαρχεί ο Chong Chong, ένας τεράστιος, παχύς goblin στο μέγεθος ενός ogre. Καθισμένος σε ένα τεράστιο λύκο, επιβάλλει την παρουσία του ως τυραννικός αρχηγός, απαιτώντας από τους υπόλοιπους κατοίκους να του φέρουν ό,τι φαγητό μπορούν να βρουν. Τα goblins είναι υποταγμένα, διστακτικά και υποσιτισμένα*

*Το party έχει τη δυνατότητα να επιτεθεί στον Chong Chong, να προσπαθήσει να κλέψει ό,τι μπορεί ή να κινηθεί προσεκτικά και να φύγει. Αν επιτεθούν μόνο λίγα goblins, μόνο τα πιο πιστά , θα υπερασπιστούν τον αρχηγό τους.*

### ***Encounters***

*Goblin*
*Dire wolf*
*Num Num*

### ***Παγίδες***
*Spike Trap: (2d6+poison con save dc 14)*
*Δηλητηριώδη Βέλη (2d6 poison damage DC 14 Dexterity Save)*

### ***rewards:***
*gold (60)*
*προμήθειες*
*Magic item*

## *Δεύτερη Στάση:*
## *Το Φρούριο Αρενάλ της Αυτοκρατορικής Ναυτικής Συντεχνίας*

*Η δεύτερη στάση του καραβανιού βρίσκεται σε ένα μεγάλο φρούριο της Αυτοκρατορικής Ναυτικής Συντεχνίας. Χτισμένο σε στρατηγικό σημείο κοντά στον ποταμό και στα μονοπάτια της ζούγκλας, το οχυρό αυτό λειτουργεί ως κέντρο αποθήκευσης και μεταφοράς εμπορίου προς την ενδοχώρα. Από εδώ περνούν καραβάνια, προμήθειες και πρώτες ύλες, ενώ το φρούριο συνεργάζεται στενά με τον Σιδερένιο Στόλο, ο οποίος διαχειρίζεται τις εξορύξεις μετάλλων στην περιοχή.*

*Γύρω από τα τείχη έχουν αναπτυχθεί μικροί οικισμοί και δραστηριότητες: Καταλύματα για εμπόρους και ταξιδιώτες. Ταβέρνες γεμάτες με εργάτες, στρατιώτες και μεταφορείς, όπου κυκλοφορούν πολλές ιστορίες και φήμες. Στάβλοι για τα ζώα των καραβανιών. Σπίτια εργατών που δουλεύουν στις εξορύξεις και τα γύρω λατομεία.*

*Η ατμόσφαιρα είναι ζωντανή, γεμάτη εμπόριο, φορτωτές και στρατιωτική παρουσία, καθώς οι αξιωματούχοι της Συντεχνίας κρατούν αυστηρό έλεγχο σε ό,τι εισέρχεται και εξέρχεται από το φρούριο.*

### *Οι Φήμες*

*Μέχρι να περάσει το καραβάνι τους ελέγχους, το party μπορεί να τριγυρίσει στο φρούριο και να συλλέξει πληροφορίες. Οι πιο ενδιαφέρουσες ιστορίες αφορούν ένα εγκαταλελειμμένο φρούριο πιο βαθιά στη ζούγκλα. Οι ντόπιοι ψιθυρίζουν πως όποιος πλησιάσει εκεί… δεν επιστρέφει ποτέ. Κάποιοι μιλάνε για φαντάσματα, άλλοι για δαίμονες ή καταραμένα αγάλματα.*

*Οι αρχές της Συντεχνίας έχουν ανακοινώσει αμοιβή για όποιον φέρει αξιόπιστες αναφορές για την περιοχή, και ακόμη μεγαλύτερη σε εκείνους που θα καταφέρουν να την καθαρίσουν από ό,τι την στοιχειώνει.*

### *Φρουρίο Gauth*

*Το party εισέρχεται σε μια τεράστια αίθουσα, όπου τα ταβάνια έχουν καταρρεύσει σε σημεία αφήνοντας αχνό φως να πέφτει πάνω σε σπασμένα τραπέζια και καρέκλες. Η σκόνη αιωρείται στον αέρα και οι τοίχοι καλύπτονται από μούχλα και γρατζουνιές που μοιάζουν σαν να γράφουν ιστορίες ξεχασμένων κατοίκων.*

*Καθώς πλησιάζουν, οι ήρωες νιώθουν πως κάτι τους παρακολουθεί. Από τις γωνίες της αίθουσας, σκελετοί πρώην στρατιωτών και ζόμπι ανασηκώνονται αργά, τα μάτια τους κενά αλλά γεμάτα θυμό, κινούνται σαν να υπακούουν σε αόρατη δύναμη. Οι τοίχοι είναι στολισμένοι με αγάλματα και ξεθωριασμένα πορτρέτα, που φαίνεται να παρακολουθούν κάθε βήμα τους, σαν τα ίδια τα μάτια του Gauth να τους ακολουθούν.*

*Οι διάδρομοι είναι μακριοί και σκοτεινοί, με ξεφτισμένα χαλιά και σπασμένα δάπεδα. Κάθε βήμα μπορεί να είναι επικίνδυνο: παγίδες κρύβονται κάτω από σπασμένα ξύλα ή μούχλα, έτοιμες να τσιμπήσουν ή να ρίξουν κάποιος στην παγίδα.*

#### ***Encounters***

*Zombies*
*Skeletons*
*Gauth*

#### ***Παγίδες***

*Spike Trap: (2d6+poison con save dc 14)*
*Τοίχοι που Κλείνουν – ενεργοποιούνται από βάρος ή σκανδάλη. (DC 15 Strength or Dexterity Save crushing damage 2d10).*
*Collapse Trap: (1d6)*
*Δηλητηριώδη Βέλη (2d6 poison damage DC 14 Dexterity Save)*

#### ***rewards:***

*πολύτιμες πέτρες και gold (360 gold)*
*Ένα παλιό magic item .*

***Τρίτη Στάση:*** *Το φρούριο του Σιδερένιου Στόλου*

*Το φρούριο του Σιδερένιου Στόλου υψώνεται πάνω σε έναν λόφο, σμιλεμένο σχεδόν μέσα στην ίδια την πέτρα του βουνού. Είναι ένα στιβαρό οχυρό, χτισμένο περισσότερο για αντοχή παρά για ομορφιά. Τα τείχη του είναι μαυρισμένα από τον καπνό των καμινιών και τη σκόνη του μεταλλεύματος, ενώ ο αέρας γύρω του είναι γεμάτος με τη μυρωδιά του σιδήρου και του καμένου κάρβουνου. Στην πλαγιά κάτω από το φρούριο φαίνονται τα παλιά ορυχεία, τώρα βουβά και εγκαταλελειμμένα.*

*Μέσα στα τείχη, οι νάνοι του Σιδερένιου Στόλου δουλεύουν ακούραστα, κουβαλώντας κιβώτια, επισκευάζοντας πανοπλίες και οπλισμό, ή περιπολώντας με την πειθαρχία στρατιωτών. Οι περισσότεροι έχουν κουρασμένα πρόσωπα και βλέμματα γεμάτα ανησυχία.*

*Ο Όρικ, ο επικεφαλής του φυλακίου, είναι ένας στιβαρός νάνος με πυκνά, κατάμαυρα γένια που έχουν αρχίσει να γκριζάρουν στις άκρες. Το βλέμμα του είναι σκληρό και διεισδυτικό, κι όταν μιλά, η φωνή του αντηχεί σαν σφυρί πάνω σε αμόνι. Φοράει βαριά πανοπλία που έχει σημάδια από μάχες και εγκαύματα, και στο πλευρό του κρέμεται ένα παλιό αλλά καλοδουλεμένο τσεκούρι. Παρά τη σκληρότητά του, δείχνει να έχει ειλικρινή ανησυχία για τους ανθρώπους του και τα ορυχεία.*

*Όταν το party φτάσει στο φρούριο, ο Όρικ τους υποδέχεται με ένα βαθύ, κουρασμένο μορφασμό:*

*«Αν ήρθατε για τη δουλειά με το θηρίο... να ξέρετε πως δε θα 'ναι εύκολη. Μας έχει ρημάξει. Αν όμως τα καταφέρετε... ο Σιδερένιος Στόλος ξέρει να πληρώνει αυτούς που του δίνουν πίσω την τιμή του.»*

*Καθώς το party προχωρά από την είσοδο των ορυχείων προς την καρδιά τους οι στενοί διάδρομοι γίνονται πιο φαρδιοί, τα ξύλινα πατώματα και ο αέρας γίνεται πυκνός, ζεστός και κολλώδης, γεμάτος άμμο από μεταλλικό θρύμμα.*

*Υπάρχουν συντρίμμια από εργαλεία, σπασμένα σφυριά, λυγισμένα φτυάρια και σπασμένα δοκάρια.*

*Όσο πλησιάζουν στην καρδιά, οι στοές γίνονται σαν αίθουσες: μεγάλες κοιλότητες όπου οι ανθρακωρύχοι άνοιξαν κοιτάσματα, τώρα μισο-γκρεμισμένα.*

*Πλησιάζοντας το θάλαμο της φωλιάς, ο ήχος αλλάζει: τα βήματα δεν αντηχούν πια σαν σε απλή στοά αλλά σαν σε μια τεράστια κοιλότητα. Το φως γίνεται κιτρινωπό και η θερμοκρασία ανεβαίνει αισθητά. Μπροστά τους ανοίγει ένας τεράστιος θάλαμος, η φωλιά του δράκου με το ταβάνι χάσκει ψηλά, σαν η στοά να έχει γίνει σπήλαιο και τον δράκο πάνω από ένα σωρό απο πολύτιμα μεταλλεύματα.*

***Encounters***

*Young Green Dragon*

***rewards:***
*πολύτιμες πέτρες και gold (3000 gold)*
*Ένα παλιό magic item .*

# *Act 3*
# *Το Γκρίζο Λιμάνι*

***Τέταρτη Στάση:*** *Το Γκρίζο Λιμάνι*

*Το party φτάνει στο Γκρίζο Λιμάνι, ένα μικρό λιμάνι χτισμένο στην άκρη ενός απέραντου βάλτου. Η περιοχή είναι μουντή και αφιλόξενη· η ομίχλη καλύπτει σχεδόν τα πάντα, και από την ακτή μέχρι την πόλη απλώνονται βάλτοι και νεκρά δέντρα, δίνοντας στο τοπίο μια σχεδόν στοιχειωμένη όψη.*

*Το λιμάνι είναι στην ουσία ένα μικρό χωριό πέντε χιλιάδων κατοίκων, κυρίως άνθρωποι από την Αυτοκρατορία, μερικοί νάνοι του Σιδερένιου Στόλου, και λίγοι ξένοι που εργάζονται ως ψαράδες ή έμποροι. Η ατμόσφαιρα είναι ζοφερή και βαριά, γεμάτη υγρασία και τη μυρωδιά της θάλασσας αναμεμειγμένη με φύκια και αλάτι. Οι περισσότεροι κάτοικοι είναι φτωχικά ντυμένοι και απεριποίητοι, κουρασμένοι από τη ζωή στους βάλτους και τις δύσκολες συνθήκες της περιοχής.*

*Το συμβούλιο της πόλης προσπαθεί να μετατρέψει το λιμάνι σε κέντρο εμπορίου και πολιτισμού. Ωστόσο, πολλοί από τους ντόπιους αντιδρούν σθεναρά, μη θέλοντας να αλλάξουν τον τρόπο ζωής τους. Ιδιαίτερα οι νάνοι των ορυχείων, που πιστεύουν πως η Αυτοκρατορική Συντεχνία επιχειρεί να τους κλέψει το μονοπώλιο των πολύτιμων μεταλλευμάτων τους.*

***Το party μπορεί να ξεκουραστεί για τη νύχτα, όμως το επόμενο πρωί ο νάνος γραφιάς Dwern τους ανακοινώνει κάτι ανησυχητικό: το tablet έχει εξαφανιστεί.***

*Η ανακάλυψη αυτή κάνει πλέον ξεκάθαρο πως βρίσκονται πολύ κοντά στη βάση των cultists, και πως εκείνοι βρίσκονται ένα βήμα μπροστά, έχοντας ήδη στα χέρια τους το tablet.*

*Το επόμενο βήμα του party είναι να κερδίσουν την εμπιστοσύνη των ντόπιων και να ανακαλύψουν πού κρύβεται το cult.*

*Στο Γκρίζο Λιμάνι, κάτω από τη φαινομενική ηρεμία και τη μουντή καθημερινότητα, ανθεί το λαθρεμπόριο και η παρανομία. Οι σκοτεινές αποβάθρες τη νύχτα γεμίζουν με ψιθύρους και σκιές που αλλάζουν χέρια, ενώ το νόμισμα και τα μυστικά ρέουν το ίδιο εύκολα με το αλμυρό νερό του λιμανιού.*

*Ο νάνος γραφιάς Dwern, προτείνει στο party ένα σχέδιο. Μέσω ενός παλιού συνδέσμου του από την εποχή που εργαζόταν για την Αυτοκρατορία, μπορεί να τους φέρει σε επαφή με τον υπόκοσμο του λιμανιού, λαθρέμπορους, απατεώνες και πληροφοριοδότες που γνωρίζουν κάθε ύποπτη κίνηση μέσα και γύρω από την πόλη.*

*Η ιδέα του είναι πως αν το cult έχει βάση στο Γκρίζο Λιμάνι ή σε κάποια κοντινή περιοχή, τότε σίγουρα χρειάζεται σπάνια και εξωτικά υλικά για τις τελετές του, αντικείμενα που μόνο μέσω των παράνομων καναλιών μπορούν να βρεθούν.*

*Ο Dwern θέλει απλώς λίγο χρόνο μέχρι να έρθει σε επαφή με τους συνδέσμους του στην πόλη μέχρι τότε προτείνει στο party να κάνει τη δική του έρευνα.*

## *Κτίρια & Τοποθεσίες του Γκρίζου Λιμανιού*

***Ο Ναός της Ντόνρα***

***Το Καζάνι της Αυγής*** *– το μαγαζί του αλχημιστή Κέριν.*

***Η Σκουριασμένη Άγκυρα*** *– ταβέρνα του Σαλβάρ.*

***Η Αγορά του Γκρίζου Λιμανιού*** *– πολυσύχναστη πλατεία με πάγκους ψαριών, σιδερικών και παράνομων ειδών.*

***Το Αμόνι της Αλμύρας*** *– σιδηρουργείο.*

***Το Δημαρχείο και η Αίθουσα του Συμβουλίου.***

***Το Σπίτι των Ανέμων*** *– πανδοχείο για ταξιδιώτες και εμπόρους.*

***Το Χάνι του Τυφλού Γλάρου*** *– ταβερνάκι κοντά στην αποβάθρα, γνωστό για το φτηνό ρούμι του και τους καβγάδες που ξεσπούν σχεδόν κάθε βράδυ.*

***Το Λιμεναρχείο*** *– φρουρούμενο κτίριο όπου καταγράφονται αφίξεις και αναχωρήσεις πλοίων.*

***Το Σπίτι του Κυνηγού*** *– μικρό μαγαζί που πουλά δέρματα, παγίδες και εξοπλισμό για ταξίδια στους βάλτους.*

***Η Παλιά Βιβλιοθήκη του Φάρου*** *– μικρή βιβλιοθήκη δίπλα στον φάρο, με ναυτικούς χάρτες, παλιά ημερολόγια πλοίων και χειρόγραφα για θαλάσσιες θεότητες.*

***Το Καραβοστάσιο*** *– χώρος επισκευής πλοίων και κατασκευής μικρών βαρκών.*

***Ο Φάρος του Γκρίζου Κόλπου***

*Κερδίζοντας την Εμπιστοσύνη του Γκρίζου Λιμανιού*

*Για να μπορέσουν οι ήρωες να προχωρήσουν στην έρευνα για το Cult και να έχουν την υποστήριξη της πόλης, του συμβουλίου και του υποκόσμου, μπορούν να αναλάβουν μερικές αποστολές που θα τους φέρουν κοντά στους ντόπιους και στις ισχυρές φατρίες της περιοχής.*

***Μόλις ολοκληρώσουν μερικά ή ακόμα και όλα τα quest, θα μπορούν να ξεκινήσουν με όποιο από τα τρία κύρια quest θέλουν.***

***1. Οι Ψίθυροι του Βάλτου***
*Ο μάγος του συμβουλίου Marok ζητά τη βοήθειά τους. Πιστεύει ότι μια Hag ζει βαθιά μέσα στους βάλτους και είναι υπεύθυνη για τις πρόσφατες απαγωγές κατοίκων. Αν την εξοντώσουν ή αποκαλύψουν την αλήθεια, κερδίζουν την εύνοια του συμβουλίου και πρόσβαση σε μαγικές προμήθειες.*

***2. Οι Σκιές των Ορυχείων***
*Η νάνος του συμβουλίου Μάρεν Ούλβα, ζητά να ερευνήσουν τα απομακρυσμένα ορυχεία. Πρόσφατα, ομάδες εργατών και φρουρών έχουν εξαφανιστεί. Εκείνη υποψιάζεται δολιοφθορά από την Αυτοκρατορία. Αν σώσουν τους επιζώντες ή αποκαλύψουν την αιτία, οι νάνοι θα τους εμπιστευτούν και θα τους στηρίξουν.*

***3. Οι Νεκροί των Ναυαγίων***
*Μερικοί ψαράδες μιλούν για πτώματα που σηκώνονται τη νύχτα στις ακτές, κοντά σε ένα παλιό ναυάγιο. Όποιος πλησιάσει, δεν επιστρέφει ποτέ. Στην πραγματικότητα, πρόκειται για καταραμένο αντικείμενο που άφησαν πίσω οι cultists, ελπίζοντας πως το party θα το ερευνήσει και θα πέσει στην ενέδρα τους. Bounty: η εξουδετέρωση της κατάρας.*

***4. Το παράνομο εμπόριο***
*Ένας έμπορος της μαύρης αγοράς ο Frijo τους πλησιάζει μυστικά. Ένας χάρτης θησαυρού έπεσε πρόσφατα στα χέρια του, μα χρειάζεται θαρραλέους να τον ακολουθήσουν. Αν βρουν τη κρυψώνα, θα μοιραστούν τα λάφυρα. Αν επιτύχουν, αποκτούν ελεύθερη πρόσβαση στο υπόγειο δίκτυο της πόλης και δικαίωμα συμμετοχής στο παράνομο εμπόριο μαγικών αντικειμένων.*

***Οι Ψίθυροι του Βάλτου.***

*Το party ακολουθεί τα ίχνη μέσα στους βαλτούς, όπου η υγρασία και η ομίχλη δημιουργούν μια βαριά, ατμόσφαιρα.*

*Μέσα στον βάλτο, ανακαλύπτουν ένα μισοβυθισμένο λημέρι, φτιαγμένο από σαπισμένο ξύλο και βαλτόφυλλα.*

*Η Hag είναι εκεί, μια μορφή παλαιά, στριφνή, με έντονα χαρακτηριστικά και μακριά, λερωμένα νύχια. Τα μάτια της λάμπουν στο σκοτάδι, ξέρει περισσότερα από όσα δείχνει.*

*Μπορεί να πει ποιοι κρύβονται πίσω από τις απαγωγές, ή να δώσει hints για την επόμενη κίνηση του cult σε αντάλλαγμα:*

- *Η τελευταία πνοή κάποιου από το party (χάνει ένα death save)*

- *Μια στιγμή στο χρόνο για κάποιο μέλος του party*
  *(σε κάποια μάχη, θα τηλεμεταφέρει για λίγους γύρους το μέλος του party που έκανε το deal για να τη βοηθήσει να κατεβάσει ένα βάζο από το ράφι της και μετά θα το στείλει πίσω)*

***Οι Σκιές των Ορυχείων***

*Το ορυχείο είναι ένα παλιό, σιδηρουργικό χώρο στις απομακρυσμένες πλαγιές των βουνών. Οι στοές είναι στενές και ακανόνιστες, με παλιές ξύλινες ενισχύσεις που τρίζουν κάτω από το βάρος του βουνού. Η ατμόσφαιρα είναι ψυχρή, υγρή και γεμάτη σκόνη και θραύσματα. Στοές εξόρυξης σκοτεινές και συχνά πλημμυρισμένες με νερά που στάζουν από τις οροφές. Μερικά μέρη έχουν καταρρεύσει, αναγκάζοντας το party να βρει παρακάμψεις ή να δημιουργήσει προσωρινές γέφυρες. Σταγόνες νερού και μακρινοί ήχοι τριξίματος ξύλων δημιουργούν έντονη αίσθηση κινδύνου.*

*Καθώς το party συνεχίζει την εξερεύνηση μέσα στις σκοτεινές στοές των ορυχείων, το περιβάλλον γίνεται όλο και πιο ασφυκτικό. Οι τοίχοι στάζουν υγρασία και το φως των δαδιών αντανακλά σε επιφάνειες μεταλλεύματος, δημιουργώντας ανατριχιαστικές σκιές. Σε ένα σημείο, τα μέλη της ομάδας εντοπίζουν κηλίδες αίματος και σημάδια από μάχη: κομμένα σχοινιά, λυγισμένα εργαλεία και ίχνη σύρσιμου που χάνονται πιο βαθιά στο σκοτάδι. Όλα δείχνουν πως οι μεταλλωρύχοι δεν έφυγαν απλώς, σύρθηκαν μέσα στα βάθη.*

*Ακολουθώντας τα ίχνη, η στοά οδηγεί σε μια τεράστια υπόγεια λίμνη. Το νερό είναι στάσιμο, με μικρές φυσαλίδες που αναδύονται κατά διαστήματα. Η υγρασία και η ηχώ κάνουν κάθε ήχο να μοιάζει παραμορφωμένος. Πάνω στην απέναντι όχθη, ανάμεσα σε πέτρινες στήλες και σκουριασμένα ξύλινα υπολείμματα, φαίνονται αχνά φώτα απο ένα μικρό χωριό, φτιαγμένο με πρόχειρες κατασκευές από ξύλο, κόκαλα και δέρματα ψαριών.*

*Καθώς το party πλησιάζει, γίνεται φανερό πως οι κάτοικοι είναι Kuo-Toa, αλλόκοτα, ψαρόμορφα πλάσματα με γυαλιστερό δέρμα και άδειο βλέμμα. Στο κέντρο του χωριού δεσπόζει ένας παράξενος βωμός, σκαλισμένος από πέτρα και στολισμένος με κομμάτια σάρκας, εργαλεία των μεταλλωρύχων και παράξενα αντικείμενα που έχουν συλλέξει. Το αίμα που καλύπτει το δάπεδο γύρω του είναι φρέσκο.*

*Η σκηνή αποκαλύπτει την φρίκη: οι μεταλλωρύχοι που είχαν εξαφανιστεί έχουν θυσιαστεί εδώ. Τα πτώματα είναι τοποθετημένα σε κυκλικούς σχηματισμούς, με τα μάτια στραμμένα προς τον βωμό, σύμβολο της "θεότητας" που λατρεύουν οι Kuo-Toa. Πίσω από τον βωμό, ένα τεράστιο χάσμα ανοίγει σαν στόμα στη γη.*

*Οι Kuo-Toa, βλέποντας τους ήρωες κυκλώνουν το party. Αν δεν δράσουν γρήγορα ή αν δεν τους πείσουν πως είναι απεσταλμένοι του θεού τους, οι Kuo-Toa θα προσπαθήσουν να τους αιχμαλωτίσουν, και να τους προσφέρουν ως επόμενη θυσία. Το χάσμα πίσω από τον βωμό θα τους οδηγήσει βαθύτερα κάτω από τη γη, μέσα σε στοές που βρίσκεται το λημέρι του Adult Deep Dragon, του πλάσματος που οι Kuo-Toa θεωρούν θεό τους.*

*Ο δράκος κοιμάται ανάμεσα σε σωρούς από σπάνια μέταλλα, κομμάτια θραυσμένων όπλων και τα απομεινάρια των θυσιασμένων.*

***Encounter:***

*Adult Deep Dragon*
*Kuo-toa*
*Kuo-toa Archpriest*
*Kuo-toa Monitor*

***rewards:***
*πολύτιμες πέτρες (1000 gold)*
*Ένα παλιό magic item .*

***Οι Νεκροί των Ναυαγίων***

*Η παραλία είναι καλυμμένη από παχιά ομίχλη, που αποκρύπτει τον ορίζοντα και κάνει κάθε βήμα αβέβαιο. Στη θάλασσα και πάνω στην αμμουδιά εμφανίζονται ναυάγια, κομμάτια κατεστραμμένων πλοίων, κατάρτια και σανίδες που επιπλέουν ή ξεβράζονται στην ακτή.*

*Η ατμόσφαιρα είναι ζοφερή και απειλητική*

***Encounters***

*Drowned Blade*
*Drowned assassin*
*Cult Fanatic*

***Παγίδες***
*Spike Trap: (2d6+poison con save dc 14)*

***Το παράνομο εμπόριο***

*Η σπηλιά που κρύβει το θησαυρό είναι μυστηριώδης και γεμάτη σημάδια παρουσίας.*

*Από έξω η είσοδος μοιάζει με σχισμή στον βράχο, μισοκρυμμένη από φύκια και σχοινιά, όταν κατεβείς λίγα σκαλοπάτια, ο αέρας γίνεται βαρύτερος γεμάτος με την οσμή της θάλασσας, του λαδιού και της μούχλας. Η πρώτη αίθουσα είναι πλατειά αλλά χαμηλή, με βρεγμένο χώμα.*

*Από την αίθουσα ξεκινούν διάφορα τούνελ, χτισμένα μάλλον από ανθρώπινο χέρι και ενισχυμένα με ξύλινα δοκάρια. Τα τοιχώματα δείχνουν σημάδια λατομίας, ενώ σε σημεία έχει βιδωθεί παλιος μεταλλικός εξοπλισμός, τροχαλίες, τροχοί για ανύψωση κιβωτίων, σχοινιά που χάσκουν και σκουριασμένες τροχιές. Κάποια τούνελ είναι στενά και υγρά, κάποια πιο μεγάλα και επίπεδα, κατάλληλα για καρότσια κάποια καταλήγουν σε μικρές αποθήκες σκαμμένες μέσα στον βράχο.*

***Encounters***

*Sahuagin*
*Sahuagin Baron*
*Sahuagin Priest*

***Παγίδες***
*Spike Trap: (2d6+poison con save dc 14)*

***rewards:***
*πολύτιμες πέτρες και gold (360 gold στον καθένα)*

## *Φήμες του Γκρίζου Λιμανιού*

*«Η θάλασσα παίρνει όσους της ανήκουν.»*
*Τις τελευταίες εβδομάδες, αρκετοί ψαράδες δεν γύρισαν ποτέ από τα ανοιχτά. Τα καΐκια τους βρέθηκαν παρασυρμένα, άδεια, χωρίς σημάδια πάλης, μόνο κάτι παράξενα σημάδια, σαν δαγκωματιές, στα ξύλα.*

*«Οι αποθήκες της Συντεχνίας φυλάνε μυστικά, όχι εμπόρευμα.»*
*Κάποιοι εργάτες ισχυρίζονται πως τη νύχτα βλέπουν φώτα να ανάβουν στις παλιές αποθήκες της Συντεχνίας, αν και υποτίθεται ότι είναι κλειστές εδώ και μήνες.*

*«Κάποιοι λένε πως οι νεκροί στη βόρεια ακτή δεν μένουν θαμμένοι.»*
*Μετά από μερικές νύχτες θυελλών, βρέθηκαν τάφοι ανοιγμένοι και ίχνη που οδηγούν προς τους βάλτους.*

*«Η παλιά έπαυλη έξω απ' την πόλη έχει φώτα τη νύχτα.»*
*Εγκαταλελειμμένη εδώ και δεκαετίες, τώρα κάποιοι ναυτικοί λένε πως βλέπουν σκιές να κινούνται μέσα της, κι έναν άντρα με κουκούλα να στέκει στο μπαλκόνι κοιτώντας προς τη θάλασσα.*

*«Κάποιος ή κάτι δεν θέλει τον Σιδερένιο Στόλο.»*
*Αρκετοί ψιθυρίζουν πως οι απαγορεύσεις και οι έλεγχοι δεν είναι για λόγους ασφαλείας, αλλά για να εκδιωχθούν οι ντόπιοι έμποροι του Σιδερένιου Στόλου και να παραχωρηθεί ολόκληρο το εμπόριο σε λίγους προνομιούχους.*

*«Κάτι κινείται στους βάλτους τη νύχτα.»*
*Σκιές που μοιάζουν με ανθρώπους ή παράξενες μορφές περπατούν μέσα στους βάλτους, κι όσοι τις πλησιάζουν λένε πως χάνουν την αίσθηση του χρόνου ή βλέπουν παράξενες οπτασίες.*

## *Το Γκρίζο Λιμάνι NPCS*

### *Ilimeth η ιέρεια*

*Καθώς ο Dwern έρχεται σε επαφή με τον παλιό του σύνδεσμο, το party έχει την ευκαιρία να κάνει τις δικές του έρευνες για την ύπαρξη της αίρεσης στο λιμάνι αφού οι κάτοικοι αρχίσουν να τους εμπιστεύονται.*

*Στο κέντρο του χωριού βρίσκεται ο μικρός ναός της θεάς Donra, αφιερωμένος στην θάλασσα. Τον ναό υπηρετεί η ιέρεια Ilimeth, μια γυναίκα μεγάλης ηλικίας, μα με βλέμμα ζωηρό και μυαλό κοφτερό σαν ξίφος. Τα μακριά μανίκια της κρύβουν παλιά τατουάζ, σημάδια από ένα περιπετειώδες παρελθόν που δύσκολα ταιριάζει με την ήρεμη μορφή μιας ιέρειας.*

*Η Ilimeth, αν τη ρωτήσουν για την αίρεση ή για περίεργα γεγονότα, θα τους μιλήσει με χαμηλή φωνή, κοιτώντας ανήσυχα γύρω της. Θα τους αναφέρει πως τον τελευταίο καιρό, μετά τις πρώτες εξαφανίσεις ανθρώπων στο λιμάνι, ένα από τα μέλη του συμβουλίου, ο Torrek, σταμάτησε ξαφνικά να επισκέπτεται τον ναό. Παλαιότερα ήταν τακτικός επισκέπτης και ευεργέτης, μα τώρα αποφεύγει κάθε επαφή με τον ιερό χώρο.*

*Η ίδια η Ilimeth δεν έχει αποδείξεις, αλλά νιώθει πως κάτι σκοτεινό έχει τυλίξει τον Torrek.*

## *Κέριν, ο αλχημιστής*

*Ο Κέριν, ο αλχημιστής του λιμανιού, είναι μια εκκεντρική φιγούρα με μόνιμα λεκιασμένα δάχτυλα από αποστάγματα και ένα διαρκές άρωμα καμένου βοτάνου να τον ακολουθεί παντού. Το μαγαζί του, «Ο Ταξιδιώτης της Αυγής», βρίσκεται σε μια γωνιά του κεντρικού δρόμου, γεμάτο ράφια με πολύχρωμα φιαλίδια, παράξενα βάζα και δοχεία που βράζουν σιωπηλά πάνω σε μικρές φλόγες. Οι περισσότεροι τον θεωρούν λίγο παράξενο, μα κανείς δεν αμφισβητεί την ικανότητά του.*

*Αν το party τον ρωτήσει για περίεργες κινήσεις ή φήμες σχετικά με την αίρεση, ο Κέριν θα σκεφτεί για λίγο και θα χαμηλώσει τη φωνή του. Θα τους μιλήσει για έναν έμπορο, τον Λάζλο, που μέχρι πριν λίγο καιρό ήταν απλώς ένας μικροπρομηθευτής. Δεν είχε μεγάλο όνομα, ούτε ιδιαίτερη επιτυχία στις δουλειές του. Ξαφνικά όμως, σαν να άνοιξαν οι ουρανοί, ο Λάζλο άρχισε να εμφανίζεται με καινούρια ρούχα, να πίνει στα ακριβά πανδοχεία και να συναναστρέφεται με άτομα των ανώτερων κοινωνικών στρωμάτων, ανθρώπους που πριν λίγους μήνες ούτε θα τον κοίταζαν.*

*«Κάτι δεν πάει καλά με αυτόν», θα πει ο Κέριν τρίβοντας το πηγούνι του. «Δεν είναι φυσιολογικό να πλουτίζεις τόσο ξαφνικά σ' αυτή την πόλη».*

## *Ο ψαράς Πιρ*

*Ο Πιρ είναι ένας ψαράς μεγάλης ηλικίας, με δέρμα σκαμμένο από τον ήλιο και τα αλάτια της θάλασσας, και χέρια ροζιασμένα από τα δίχτυα και τα κουπιά. Τα μάτια του είναι θαμπά, αλλά πίσω τους καίει ακόμη η σπίθα ενός ανθρώπου που έχει δει πολλά, περισσότερα απ' όσα θα ήθελε. Κάθε βράδυ κάθεται στην ταβέρνα «Σκουριασμένη Άγκυρα», στην ίδια γωνιά, πίνοντας αργά το ρούμι του και κοιτώντας τη θάλασσα μέσα απ' το παράθυρο σαν να περιμένει κάτι να επιστρέψει από τα κύματα.*

*Αν το party τον κεράσει ένα ποτό, ο Πιρ θα ανοίξει σιγά σιγά την καρδιά του και θα αρχίσει να μιλάει, στην αρχή δειλά, ύστερα με εκείνη τη χαρακτηριστική φλυαρία των μεθυσμένων γερόντων. Θα τους πει πως μερικές νύχτες, όταν η ομίχλη πέφτει βαριά πάνω απ' τον κόλπο, φαίνονται παράξενα φώτα να γλιστρούν πάνω στη θάλασσα. Κανείς δεν ξέρει τι είναι, άλλοι λένε φαντάσματα, άλλοι χαμένα καράβια, άλλοι μάγια. Εκείνος όμως έχει ακούσει κάτι διαφορετικό.*

*«Το λένε Φάντασμα του Βάλτου,» θα ψιθυρίσει σκύβοντας μπροστά. «Ένα πλοίο που δεν πιάνει ποτέ λιμάνι. Φαίνεται μόνο σε εκείνους που δεν έπρεπε να το δουν. Άλλοι το λένε κατάρα, άλλοι φαντάσματα. Μα εγώ σας λέω… ό,τι κι αν είναι, έχει σχέση με τα περίεργα που συμβαίνουν τελευταία.»*

### *Μπρόκ ο σιδεράς*

*Στο κέντρο του Γκρίζου Λιμανιού, κοντά στα ναυπηγεία, βρίσκεται το σιδηρουργείο που όλοι γνωρίζουν ως «Το Αμόνι της Αλμύρας». Η μυρωδιά του καμένου μετάλλου ανακατεύεται με την αλμύρα της θάλασσας, ενώ οι ρυθμικές σφυριές ακούγονται μέρα και νύχτα, σαν καρδιοχτύπι της πόλης.*

*Ο ιδιοκτήτης, Μπρόκ, είναι ένας βαρύς αλλά ήρεμος νάνος με δέρμα μαυρισμένο από τη φωτιά και το αλάτι, και πυκνά γκρίζα γένια πλεγμένα σε μικρές μεταλλικές θηλιές. Δεν μιλάει πολύ, όμως όλοι ξέρουν πως έχει φίλους στα ορυχεία και γνωρίζει περισσότερα απ' όσα αφήνει να φανεί.*

*Αν το party τον ρωτήσει για φήμες, ο Μπρόκ θα τους μιλήσει χαμηλόφωνα, τον τελευταίο καιρό λέει, μερικές ομάδες νανών έχουν εξαφανιστεί στα πιο απομονωμένα ορυχεία. Πιστεύει πως δεν πρόκειται για ατυχήματα, κάποιος ή κάτι δεν θέλει τον Σιδερένιο Στόλο να δρα στην περιοχή. Οι περισσότεροι το αποδίδουν σε επικίνδυνες σπηλιές ή θηρία, μα ο Μπρόκ είναι βέβαιος πως πίσω απ' όλα κρύβεται κάτι άλλο.*

## *Μέλη του Συμβουλίου του Γκρίζου Λιμανιού*

### *Τόρρεκ Βαλντάρ (Torrek Valndar)*

*Ένας άνδρας γύρω στα πενήντα, πρώην καπετάνιος και τώρα εκπρόσωπος των εμπόρων της πόλης. Έχει σκληρά χαρακτηριστικά, γένια γκρίζα από το αλάτι και βλέμμα ανθρώπου που έχει δει πολλά στη θάλασσα. Παλαιότερα ήταν συχνός επισκέπτης του ναού της Ντόνρα, όμως τελευταία έχει απομακρυνθεί. Οι φήμες λένε πως έκανε συμφωνίες "κάτω από το τραπέζι" με μυστηριώδεις χρηματοδότες. Στο συμβούλιο είναι ήρεμος και συγκρατημένος, αλλά η σκιά της κούρασης και της ενοχής τον βαραίνει.*

### *Μάρεν Ούλβα (Maren Ulva)*

*Μια γυναίκα νάνος, πρώην μέλος του Σιδερένιου Στόλου και υπεύθυνη για τα μεταλλεία της περιοχής. Είναι σκληρή, περήφανη και πρακτική, δεν εμπιστεύεται εύκολα κανέναν εκτός από το σφυρί της. Επιδιώκει να διατηρήσει τον έλεγχο των νανικών κοιτασμάτων και κατηγορεί ανοιχτά την Αυτοκρατορική Συντεχνία πως θέλει να τους κλέψει το μονοπώλιο. Παρά την τραχιά της φύση, έχει τιμή και σεβασμό στους τίμιους εργάτες. Αν πειστεί ότι το party δεν δουλεύει για την Αυτοκρατορία, μπορεί να γίνει πολύτιμη σύμμαχος.*

### *Ελντρίκ*

*Νεαρός ευγενής από την Αυτοκρατορική Συντεχνία, διορισμένος από την πρωτεύουσα για "να βοηθήσει στην ανάπτυξη του λιμανιού". Ντύνεται πάντα με πολυτελή ρούχα, μιλά με ευγένεια, αλλά πίσω από το χαμόγελο του φαίνεται μια επικίνδυνη φιλοδοξία. Είναι έξυπνος, μεθοδικός και προσπαθεί να χειραγωγεί τους υπόλοιπους συμβούλους μέσω υποσχέσεων και "δανείων".*

# *Act 4*
# *Hunting the Cult*

## *Ανακαλύπτοντας τι κρύβει ο Τόρρεκ*

*Ο Τόρρεκ, μέλος του τοπικού συμβουλίου του Γκρίζου Λιμανιού, έχει αρχίσει να συμπεριφέρεται παράξενα τον τελευταίο καιρό, σύμφωνα με τις υποψίες της ιέρειας Ίλιμεθ. Παλαιότερα ήταν τακτικός επισκέπτης του ναού, αλλά εδώ και εβδομάδες απουσιάζει εντελώς από τις τελετές και τις συναντήσεις, αποφεύγοντας ακόμα και παλιούς του φίλους.*

*Αν το party αποφασίσει να τον παρακολουθήσει ή να ερευνήσει το σπίτι του, μπορεί να ανακαλύψει ενδιαφέροντα στοιχεία:*

### *Έρευνα στο σπίτι του Τόρρεκ*

*Το σπίτι του βρίσκεται σε μια πιο πλούσια συνοικία του λιμανιού, αλλά τα παράθυρα είναι πάντα κλειστά και το εσωτερικό μυρίζει κερί και λιβάνι.*

*Με ένα Investigation ή Perception Check (DC 16) μπορούν να εντοπίσουν:*

*Κρυφά γράμματα και αλφαβητικούς κώδικες που υποδεικνύουν επικοινωνία με αγνώστους "αφέντες".*

*Ένα τελετουργικό μαχαίρι τυλιγμένο σε μαύρο ύφασμα, με χαραγμένα σύμβολα δράκου.*

*Μία παλιά περγαμηνή που δείχνει ένα μονοπάτι προς έναν ναό έξω από την πόλη, κοντά στους βάλτους.*

***Παρακολούθηση του Τόρρεκ***

*Αν επιλέξουν να τον παρακολουθήσουν, θα δουν πως κάθε τρίτη νύχτα, λίγο μετά τα μεσάνυχτα, ο Τόρρεκ φεύγει διακριτικά από το σπίτι του και κατευθύνεται προς τους βάλτους.*

*Με ένα Stealth Check (DC 14) μπορούν να τον ακολουθήσουν χωρίς να τους αντιληφθεί.*

*Η διαδρομή του καταλήγει σε έναν παλιό πέτρινο ναό, μισοθαμμένο μέσα στη λάσπη και την ομίχλη. Από μέσα ακούγονται ψαλμοί, ήχοι μεταλλικών αλυσίδων και ένα χαμηλό βουητό.*

*Όταν το party επιστρέψει από την επιχείρηση η ατμόσφαιρα στο Δημαρχείο του Γκρίζου Λιμανιού είναι βαριά. Ο Torrek, μέλος του Συμβουλίου και παλιός προστάτης των ναών, είχε προδώσει την πόλη.*

*Στο γραφείο συνεδριάσεων, κάτω από το αχνό φως των κεριών, οι υπόλοιποι σύμβουλοι που συγκεντρώθηκαν αποφασίζουν:*

*Ο Elandor, ο μάγος του Συμβουλίου, θα διοριστεί στη θέση του Torrek. Παρότι είναι άνθρωπος ψυχρός και συγκρατημένος, έχει τη φήμη έντιμου και πανίσχυρου μάγου. Αναλαμβάνει να διερευνήσει τα μαγικά σύμβολα και τις σφραγίδες που βρέθηκαν στα κείμενα του Torrek και να ανακαλύψει τι σχεδίαζε ο cult.*

## *Ο παλιός ναός*

*Ο παλιός ναός υψώνεται μέσα στην ομίχλη των βάλτων, μισοθαμμένος στη λάσπη, με τους τοίχους του να έχουν καλυφθεί από βρύα και μαύρους λεκέδες υγρασίας. Το εσωτερικό του αναδίδει μια μεταλλική μυρωδιά σαν αίμα που δεν έχει στεγνώσει ποτέ.*

*Μπαίνοντας μέσα, το party αντικρίζει αποτρόπαια σημάδια τελετών: Κεριά καμένα μέχρι τη βάση, κύκλοι χαραγμένοι στο πέτρινο πάτωμα με σύμβολα αρχαίας λατρείας, και πάνω στον βωμό, ίχνη αίματος και σπασμένα οστά.*

*Στο βάθος, ένα άγαλμα μιας αλλόκοτης οντότητας με πλοκάμια αντί για χέρια και πρόσωπο χωρίς χαρακτηριστικά, μόνο μια τρύπα στο σημείο του στόματος, από όπου στάζει υγρό κόκκινο κερί.*

*Το φως από τα κεριά και τα χρωματιστά παράθυρα δίνει στο χώρο μια αιματοβαμμένη λάμψη, σαν να αιμοραγεί ο ίδιος ο ναός.*

***Ανακάλυψη του Περάσματος***

*Ένα Investigation Check (DC 15) ή Perception Check (DC 14) αποκαλύπτει λεπτές χαράξεις πίσω από το άγαλμα και μια κρυφή είσοδο. Με λίγη δύναμη ή μαγεία, το άγαλμα μετακινείται αποκαλύπτοντας ένα στενό άνοιγμα που οδηγεί κάτω, σε λαβύρινθο από υπόγειους διαδρόμους.*

*Οι διάδρομοι είναι στενοί και ανώμαλοι, λαξευμένοι κατευθείαν μέσα στον βράχο. Ακούγονται ψίθυροι που δεν φαίνεται να έχουν πηγή, ενώ σε ορισμένα σημεία το πάτωμα είναι καλυμμένο με αίμα ή λιωμένο κερί. Εδώ και εκεί υπάρχουν παγίδες.*

*Σε διάφορες αίθουσες, λίγοι cultists προσεύχονται ή φυλάνε περάσματα.*

***Ο Δεύτερος Αρχηγός της Αίρεσης***

*Στο τέλος του λαβύρινθου βρίσκεται μια μεγάλη υπόγεια αίθουσα. Ο αέρας είναι πυκνός και παγωμένος, και στη μέση υπάρχει ένας κύκλος ενέργειας που πάλλεται με φως από άλλο κόσμο. Εκεί στέκεται ο δεύτερος αρχηγός της αίρεσης, ένας Warlock of the Old One. Η μορφή του είναι σκελετωμένη και παραμορφωμένη, τα μάτια του γεμάτα παραφροσύνη. Από το δέρμα του προβάλλουν μικρά πλοκάμια, που κινούνται ανεξάρτητα από τη θέλησή του. Μιλά με διπλή φωνή, σαν να μιλούν μέσα του δύο υπάρξεις.*

*"Ηρθατε πολύ αργά... το βλέμμα Του έχει ήδη στραφεί προς εσάς... και όταν Τον δείτε, θα Τον λατρέψετε όπως κι εμείς."*

***Encounters***

*Cult Fanatic*
*Warlock of the Old One.*

***Παγίδες***
*Spike Trap: (2d6+poison con save dc 14)*
*Collapse Trap: (1d6)*
*Δηλητηριώδη Βέλη (2d6 poison damage DC 14 Dexterity Save)*

***rewards:***
*πολύτιμες πέτρες και gold (360 gold)*
*tablet*

*Ανάμεσα στα αιματοβαμμένα χαρτιά και τα μισοκαμμένα χειρόγραφα που είναι σκορπισμένα γύρω από το βωμό, το party ανακαλύπτει ένα δέμα από επιστολές. Πολλές επιστολές μιλούν για μια «Μεγάλη Ανασκαφή».*

***Ο Λορέντζο***

*Ο Λορέντζο είναι ένας φιλόδοξος αλλά ύπουλος έμπορος, γνωστός για το χαμόγελο και τα ακριβά του ρούχα, μα κάτω από αυτή τη βιτρίνα κρύβεται ένας διακινητής σκλάβων που συνεργάζεται στενά με τους cultists.*

*Οι παλιές του αποθήκες βρίσκονται λίγο έξω από το Γκρίζο Λιμάνι, κοντά στους βάλτους, όπου η ομίχλη καλύπτει τις κινήσεις του. Αν το party αποφασίσει να τον παρακολουθήσει, θα μπορέσει να ανακαλύψει την τοποθεσία τους, αλλιώς, ερευνώντας το σπίτι του, θα βρουν γράμματα και λογιστικά αρχεία που αποκαλύπτουν το ίδιο σημείο.*

*Στις αποθήκες, οι ήρωες θα αντιμετωπίσουν ένοπλους φρουρούς και λαθρέμπορους, που θα πολεμήσουν μέχρι θανάτου για να προστατεύσουν το φορτίο τους. Αν τους νικήσουν, θα βρούν έναν χάρτη και οδηγίες μεταφοράς σκλάβων σε μια απομονωμένη περιοχή βόρεια της πόλης, κοντά στη θάλασσα.*

***Encounters***

*Bandit*
*Bandit Captain*

***Χώρος ανασκαφής***

*Ο Χώρος Ανασκαφής είναι ένα παράξενο και απόκοσμο μέρος, μέσα στα βράχια της ακτής, κάτω από τα «Κέρατα της Θάλασσας» δυο τεράστια βράχια που φαίνονται απο μακριά απειλητικά μεσα στην ομιχλη. Η παλίρροια μπαίνει και βγαίνει από τις στοές, γεμίζοντας τες με αλμυρό νερό, άλγη και το αργό βουητό του βυθού. Η ατμόσφαιρα είναι βαριά, με υγρασία, σκουριά και αποσύνθεση να πλανώνται παντού.*

*Οι διάδρομοι είναι σκαμμένοι πρόχειρα από τα χέρια των σκλάβων, με ξύλινες ενισχύσεις που τρίζουν απειλητικά κάθε φορά που το κύμα χτυπά πάνω στα βράχια.*

*Οι σκλάβοι, εξαντλημένοι και τρομοκρατημένοι, σκάβουν με γυμνά χέρια μέσα στη λάσπη και τα βράχια, ψάχνοντας κάτι αρχαίο.*

*Στο κέντρο της ανασκαφής, μέσα σε μια τεράστια υπόγεια αίθουσα όπου το νερό φτάνει ως τη μέση, βρίσκεται ένας αρχαίος λίθινος βωμός. Επάνω του, το έδαφος έχει σκαφτεί βαθιά και οι Sahuagin μαζί με τους σκλάβους αναζητούν το Tablet.*

***Encounters***

*Cult Fanatic*
*Mind flayer arcanist*
*Sahuagin-Sahuagin Baron-Sahuagin Priest*

***Παγίδες***
*Spike Trap: (2d6+poison con save dc 14)*
*Collapse Trap: (1d6)*

***rewards:***
*πολύτιμες πέτρες και gold (360 gold)*
*tablet*
*αλληλογραφία και οδηγίες που αποκαλύπτουν τη θέση του ναού της αίρεσης, έξω από την πόλη*

## *Επαφές του Υπόκοσμου*
## *Σαλβάρ "Τ' Αλάτι του Αίματος"*

***Η Σκουριασμένη Άγκυρα***
*Η ταβέρνα βρίσκεται λίγο πιο έξω από το κέντρο του λιμανιού, μέσα στη λάσπη και τα φώτα των φανοστατών τρεμοπαίζουν από τον υγρό αέρα. Η πρόσοψη της είναι γεμάτη άλγη και αλάτι, ενώ η πινακίδα της, μια παλιά άγκυρα με σκουριά και αποξηραμένα φύκια, κρέμεται στραβά από μια αλυσίδα.*

*Μέσα, το σκοτάδι είναι παχύ. Η μυρωδιά από ρούμι, ιδρώτα και θαλασσινή αρμύρα μπλέκεται με τον ήχο από παλιά θαλασσινά τραγούδια που μουρμουρίζουν οι ναυτικοί στις γωνίες. Το πάτωμα τρίζει σε κάθε βήμα, και μια μεγάλη ξύλινη μπάρα με χαραγμένα ονόματα πλοίων δεσπόζει στο βάθος.*

*Στο κέντρο της αίθουσας, πάνω από μια παλιά κάννη κανονιού, βρίσκεται το τραπέζι του Σαλβάρ, εκείνος κάθεται σχεδόν πάντα εκεί, με το βλέμμα του να σαρώνει το δωμάτιο.*

*Ο Σαλβάρ είναι ένας παλιός ναυτικός νάνος, άλλοτε καπετάνιος του Σιδερένιου Στόλου και για χρόνια λαθρέμπορος και διακινητής σπάνιων αντικειμένων. Τώρα έχει αποσυρθεί και διατηρεί μια ταβέρνα στο Γκρίζο Λιμάνι με το όνομα «Η Σκουριασμένη Άγκυρα».*

*Το μέρος είναι σκοτεινό, με τη μυρωδιά του αλμυρού νερού και του φθηνού ρούμι να πλανάται στον αέρα. Οι τοίχοι είναι γεμάτοι παλιά ναυτικά αναμνηστικά, σκισμένα πανιά, χάρτες και σύμβολα σκαλισμένα απευθείας πάνω στο ξύλο. Ο ίδιος ο Σαλβάρ είναι ρυτιδιασμένος απ' τον ήλιο, με τατουάζ, μουστάκι κι άγρια γένια λευκαρισμένα απ' το αλάτι· μοιάζει περισσότερο με κομμάτι του λιμανιού παρά με άνθρωπο.*

*Κάποιοι τραγουδούν χαμηλόφωνα παλιά θαλασσινά τραγούδια, περισσότερο για να ξεχαστούν παρά για διασκέδαση. Άλλοι πίνουν σιωπηλοί, με το βλέμμα καρφωμένο στο ποτήρι τους, σαν να φοβούνται μήπως κάποιος διαβάσει τις ενοχές τους στα μάτια τους.*

*Στη γωνία, ένας παλιός καπετάνιος λέει ιστορίες για θαλάσσια τέρατα που "είδε με τα ίδια του τα μάτια", ενώ οι νεότεροι γελούν, μα κοιτούν γύρω τους με ανησυχία. Δίπλα του, δύο ναύτες τσακώνονται σιωπηλά για ένα χαμένο φορτίο. Κανείς δεν θέλει να κάνει θόρυβο γιατί όλοι ξέρουν πως εδώ οι διαφωνίες λύνονται εκτός ταβέρνας στο σκοτάδι της αποβάθρας.*

*Μερικοί νάνοι του Σιδερένιου Στόλου κάθονται κοντά στη μπάρα, πίνουν δυνατή μπύρα και παρατηρούν τους πάντες με καχυποψία.*

*Πίσω από το βαρύ παρουσιαστικό του, ο Σαλβάρ είναι έξυπνος, παρατηρητικός και αθεράπευτα κυνικός. Τα αυτιά του ακούν πολλά, και τα μάτια του βλέπουν ακόμα περισσότερα, ειδικά τις σκοτεινές ώρες που το λιμάνι κοιμάται.*

*Ο Dwern τον γνωρίζει από παλιά, του είχε σώσει ένα φορτίο από τελωνειακό έλεγχο της Αυτοκρατορίας, και από τότε υπάρχει αμοιβαίος σεβασμός και ένα είδος σιωπηλής φιλίας.*

*Ο Σαλβάρ έχει ακούσει φήμες πως περίεργες φιγούρες περιφέρονται τελευταία στις αποβάθρες, ψάχνοντας για άτομα εύκολα στην πειθώ και χαλαρά στα ηθικά τους όρια. Τους υπόσχονται γρήγορο και εύκολο χρήμα.*

## *Ο Σαλβάρ*

*Κάτω από το κελάρι της Σκουριασμένης Άγκυρας υπάρχει μια βαριά, σκουριασμένη πόρτα πίσω από τα βαρέλια. Πέρα απ' αυτήν ξεκινά ένα παλιό υπόγειο πέρασμα, χαραγμένο στους βράχους κάτω από το λιμάνι, ένας λαβύρινθος από σήραγγες, αποχετεύσεις και ξεχασμένα μονοπάτια που χρησιμοποιούνται εδώ και χρόνια από λαθρέμπορους και δολοφόνους.*

*Εκεί, στα βάθη των υπονόμων, λειτουργεί η μαύρη αγορά του Γκρίζου Λιμανιού. Είναι ένα υπόγειο δίκτυο εμπορίου όπου μπορείς να βρεις τα πάντα, από απαγορευμένα μαγικά αντικείμενα μέχρι αρχαία κατάλοιπα και δηλητήρια. Το μόνο που χρειάζεται είναι να ξέρεις σε ποιον να μιλήσεις.*

*Ο Σαλβάρ λέει πως αν το party θέλει να εισχωρήσει πραγματικά στον υπόκοσμο, πρέπει να ζητήσει έναν και μόνο άνθρωπο: τον Κύκλωπα. Κανείς δεν ξέρει το αληθινό του όνομα. Τον φωνάζουν έτσι γιατί έχει μόνο ένα μάτι, αν και οι φήμες λένε πως το άλλο το έχασε όχι σε μάχη, αλλά σε μια σκοτεινή τελετή, προσπαθώντας να "δει" κάτι που κανείς άνθρωπος δεν θα 'πρεπε να αντικρίσει.*

*Ο Κύκλωπας είναι ένας παλιός μεσάζοντας του λιμανιού, που κινεί τα νήματα πίσω από τις περισσότερες παράνομες συναλλαγές. Μόνο όσοι έχουν τα σωστά λόγια περνούν από τους φρουρούς του και τα λόγια αυτά είναι ένα παλιό θαλασσινό ρητό, γνωστό μόνο στους ανθρώπους του λιμανιού:*

***"Το Κράκεν κοιμάται,***
***η θάλασσα είναι ήρεμη,***
***κράτα τα γένια σου και φτύσε τον κόρφο σου,***
***άλλη μια μέρα που είμαστε ζωντανοί."***

*Αν το party χρησιμοποιήσει αυτή τη φράση, οι φρουροί θα τους αφήσουν να περάσουν μέσα από μια βαριά σιδερένια καγκελόπορτα και να κατέβουν στα βαθύτερα επίπεδα των υπονόμων, εκεί όπου ο Κύκλωπας κρατά το "θρόνο" του ένα γραφείο φτιαγμένο από κουφάρια πλοίων και κιβώτια λαφύρων, πνιγμένο στο μισοσκόταδο, και τη μυρωδιά της θάλασσας.*

*Είναι η τυχερή τους μέρα: ο Κύκλωπας ψάχνει ικανούς ανθρώπους για να «καθαρίσουν» ένα παλιό λημέρι που έχει καταληφθεί ένα μέρος που κάποτε χρησίμευε ως αποθήκη και κρυφό εργαστήριο, τώρα όμως φωλιάζει επικίνδυνους ενοίκους και παγίδες.*

*Ο Κύκλωπας τους το λέει χωρίς περιστροφές, με τη φωνή του σαν γδούπο: αν καθαρίσουν το λημέρι και του παραδώσουν ό,τι βρουν εκεί μέσα, θα τους ανοίξει δρόμο στο δίκτυό του, πληροφορίες, πρόσβαση σε παράνομες αποθήκες, και μια «χρηματική» ανταμοιβή. Δεν υπόσχεται φιλανθρωπία, πρόκειται για δουλειά βρώμικη, πιθανώς θανατηφόρα, αλλά με πραγματικό κέρδος για όσους επιβιώσουν.*

### *Encounter: Το Λημέρι του Κύκλωπα*

*Ο γέρος ψαράς Jambo τους περιμένει στην αρχή του βάλτου, γνωρίζει την περιοχή σαν την παλάμη του.*

*«Μόνο εγώ και ο Κύκλωπας ξέρουμε που είναι. Οι υπόλοιποι δεν έχουν δώσει σημεία ζωής από τότε που πήγαν για τελευταία φορά στο λημέρι. Βρείτε τι σκότωσε τους άντρες μας. Και μην ανοίξετε τα κιβώτια.»*

*Μπροστά τους απλώνεται μια μισοβυθισμένη καλύβα με την είσοδο σχεδόν καλυμμένη από τη λάσπη και τα αγριόχορτα του βάλτου. Οι σανίδες της είναι σαπισμένες, το ξύλο μουσκεμένο από χρόνια υγρασίας, και μια βαριά μυρωδιά μούχλας και αλμύρας πλανάται στον αέρα. Το μόνο που ακούγεται είναι το απαλό γουργούρισμα του νερού και ο βόμβος των εντόμων.*

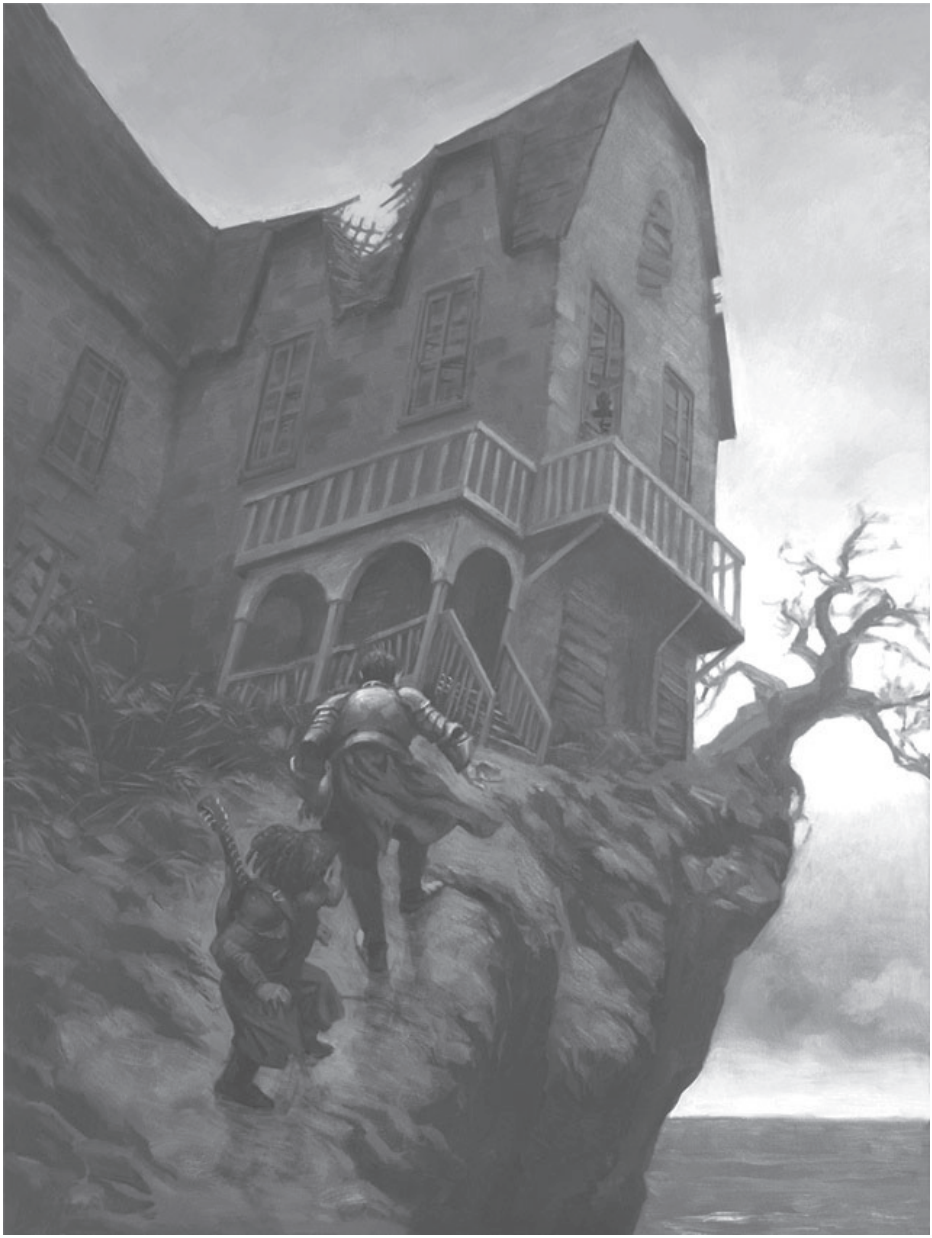
*Μέσα, μια καταπακτή οδηγεί σε στενούς, καμπυλωτούς διαδρόμους σκαμμένους μέσα στην υγρή γη. Οι τοίχοι στάζουν νερό, και κάθε βήμα αντηχεί απειλητικά στο σκοτάδι. Οι αίθουσες είναι χαμηλοτάβανες, και μυρίζουν αίμα και σκουριά.*

### *Encounters*

*Sahuagin*
*Sahuagin Baron*
*Sahuagin Priest*

***rewards:***
*gold (560)*

*Μόλις αδειάσουν το λημέρι από τους Sahuagin και επιστρέψουν, ο Κύκλωπας θα τους ανταμείψει με τις πληροφορίες που ζητούν. Μια καινούργια ομάδα έχει εμφανιστεί τον τελευταίο καιρό κανείς δεν ξέρει την έδρα της, αλλά μερικοί άντρες από τον υπόκοσμο συνεργάζονται μαζί της. Θα τους βρούν σε ένα παλιό, εγκαταλελειμμένο σπίτι έξω από την πόλη, όπου λέγεται πως είναι στοιχειωμένο, ψεύτικες ιστορίες των λαθρεμπόρων για να μην πλησιάσει κανείς.*



*Το Στοιχειωμένο Σπίτι*

*Το Στοιχειωμένο Σπίτι βρίσκεται λίγο έξω από την πόλη, χτισμένο πάνω σε έναν απόκρημνο γκρεμό δίπλα στη θάλασσα. Η ατμόσφαιρα είναι βαριά και ομιχλώδης, με τον αέρα να φέρνει την αλμύρα και τον ήχο των κυμάτων που χτυπούν τα βράχια από κάτω. Από μακριά, το σπίτι μοιάζει απειλητικό, με τα παράθυρά του να χάσκουν σαν άδειες μαύρες τρύπες και την πρόσοψή του να έχει φαγωθεί από τον χρόνο και το αλάτι.*

*Μπαίνοντας μέσα, ο χώρος δείχνει εντελώς εγκαταλειμμένος, έπιπλα σπασμένα, υγρασία στους τοίχους και ιστούς να κρέμονται παντού. Η σιωπή είναι σχεδόν απόκοσμη. Παρ' όλα αυτά, ένα Perception ή Investigation check (DC 14) αποκαλύπτει λεπτά ίχνη στη σκόνη του δαπέδου, σαν κάποιος να έχει περάσει πρόσφατα, που οδηγούν προς μια παλιά βιβλιοθήκη.*

*Η βιβλιοθήκη δείχνει σχεδόν άδεια, τα περισσότερα ράφια είναι κενά ή γεμάτα κατεστραμμένα βιβλία. Ωστόσο, ένα Perception ή Investigation check (DC 14) αποκαλύπτει πως ένα συγκεκριμένο βιβλίο φαίνεται λιγότερο σκονισμένο από τα υπόλοιπα, σαν να έχει μετακινηθεί πρόσφατα. Αν κάποιος το τραβήξει, ακούγεται ένας μηχανικός ήχος, και ένας τοίχος ανοίγει αργά αποκαλύπτοντας μια κρυφή πόρτα.*

*Πέρα από το πέρασμα, στενοί διάδρομοι σκαλισμένοι μέσα στο βράχο κατηφορίζουν βαθιά προς τη θάλασσα. Ο αέρας γίνεται υγρός και μυρίζει θάλασσα, ενώ στα τοιχώματα κυλούν σταγόνες νερού. Οι διάδρομοι οδηγούν σε μια μικρή σπηλιά με ένα άνοιγμα που βλέπει απευθείας στη θάλασσα, εκεί οι λαθρέμποροι έχουν στήσει μια κρυφή αποβάθρα. Το μέρος είναι γεμάτο κιβώτια, εργαλεία, σχοινιά και βαρέλια, προφανώς χρησιμοποιείται ακόμη για μεταφορά παράνομων φορτίων.*

*Όλα δείχνουν ότι το στοιχειωμένο σπίτι δεν ήταν παρά μια βιτρίνα για να κρύβει μια ενεργή βάση λαθρεμπόρων και, πιθανόν, το cult που αναζητά το party.*

*Αν το party περάσει απαρατήρητο (Stealth check DC 17), θα δει λίγους cultists να καθοδηγούν τους λαθρέμπορους στην μετακίνηση των φορτίων, κινούνται με σιγουριά, δίνουν εντολές και ελέγχουν τις στοίβες από κιβώτια και βαρέλια.*

*Ένας από τους cultists ξεχωρίζει αμέσως από τους υπόλοιπους, είναι αυτός που δίνει όλες τις διαταγές με τόνο ψυχρό και απόλυτο, και οι γύρω του τον υπακούν χωρίς δισταγμό. Η μορφή του είναι επιβλητική, παρά την ηλικία του, με κινήσεις σίγουρες και γεμάτες αυτοπεποίθηση, λες και γνωρίζει πως κανείς δεν μπορεί να του σταθεί εμπόδιο. Το πρόσωπό του είναι καλυμμένο κάτω από μια φθαρμένη κουκούλα, όμως, αν κάποιος τον παρατηρήσει πιο προσεκτικά, το αίμα παγώνει στις φλέβες του.*

*Εκεί που θα έπρεπε να υπάρχουν γένια, λεπτά, γλοιώδη πλοκάμια έχουν αρχίσει να φυτρώνουν, να κινούνται αργά, σχεδόν σαν να «αναπνέουν». Στα μάγουλά του έχουν σχηματιστεί μικροσκοπικά στόματα που σιγοψιθυρίζουν κάτι ακατανόητο, σαν προσευχή σε αρχαία, απαγορευμένη γλώσσα. Και στο μέτωπό του, εκεί όπου άλλοτε θα υπήρχε μόνο δέρμα, έχει ανοίξει ένα τρίτο μάτι, μαύρο βαθύ και υγρό, που δεν ανοιγοκλείνει ποτέ.*

*Η όψη του είναι αποκρουστική, αλλόκοτη και σχεδόν εξωγήινη. Μια παρουσία που αποπνέει κάτι πολύ πέρα από το ανθρώπινο. Όσοι τον κοιτούν για πολλή ώρα αισθάνονται κάτι να τους διαπερνά.*

*Αν τους πλησιάσουν απαρατήρητοι, θα ακούσουν τον αρχηγό να μιλάει για ένα πλοίο που αναμένεται να καταπλεύσει σε μια εβδομάδα το φορτίο του θα είναι «σημαντικό» και οι κινήσεις πρέπει να γίνουν με προσοχή.*

*Αν αποφασίσουν να επιτεθούν η οι cultists τους ακούσουν και ακολουθήσει μάχη, αν νικήσουν τους cultists οι περισσότεροι λαθρέμποροι θα παραδοθούν και θα αποκαλύψουν τις ίδιες πληροφορίες για το πλοίο, την ώρα άφιξης και τη διαδρομή του.*

***Encounters***

*Cult Fanatic*
*Bandit*
*Bandit Captain*
*Aberrant Cultist*

***Παγίδες***
*Spike Trap: (2d6+poison con save dc 14)*
*Collapse Trap: (1d6)*
*Δηλητηριώδη Βέλη (2d6 poison damage DC 14 Dexterity Save)*

***rewards:***
*gold (260)*
*magic item*
*tablet*

*Μόλις το party επιστρέψει στη Σκουριασμένη Άγκυρα με τις πληροφορίες για το πλοίο, ο Dwern θα τους περιμένει σε ένα από τα πίσω τραπέζια, με ένα ποτήρι δυνατό ρούμι στο χέρι και βλέμμα γεμάτο αγωνία. Θα τους ρωτήσει για όσα ανακάλυψαν, και μόλις ακούσει για το πλοίο και τη σύνδεσή του με τους cultists, θα καταλάβει ότι δεν έχουν χρόνο να χάσουν. Με τη βοήθεια των γνωριμιών του, θα φροντίσει να ενημερώσει άμεσα το Συμβούλιο του Γκρίζου Λιμανιού και να οργανώσει σχέδιο δράσης.*

*Μια εβδομάδα αργότερα, το Συμβούλιο θα καλέσει επίσημα το party στο Δημαρχείο, στην παλιά αίθουσα με τους υγρούς τοίχους και τα σκουριασμένα παράθυρα που βλέπουν προς τη θάλασσα. Εκεί, ανάμεσα σε μέλη του Συμβουλίου, αξιωματικούς του λιμανιού και τον Dwern, θα τους ενημερώσουν πως έστησαν ενέδρα στο πλοίο που ανέφεραν και κατάφεραν να πιάσουν ή να σκοτώσουν τους cultists. Τώρα το επόμενο βήμα είναι να πάρουν τη θέση τους και, μαζί με ένα μικρό πλήρωμα, να κατευθυνθούν στην επόμενη στάση που βρήκαν στα ημερολόγια του πλοίου δηλαδή στο λιμάνι των cultists.*

## *Το Λημέρι της Αίρεσης*

*Μετά την ανακάλυψη των σχεδίων των cultists και την κατάληψη του πλοίου τους, το Συμβούλιο του Γκρίζου Λιμανιού αφήνει στο χέρι του party την τελική αποστολή: να χτυπήσουν αιφνίδια την αίρεση στην καρδιά της στο νησί όπου έχουν χτίσει τη μυστική τους βάση.*

## *Το Νησί της Ομίχλης*

*Πέντε μέρες ταξίδι από τις ακτές, το νησί αναδύεται μέσα από ένα πέπλο παχιάς ομίχλης. Από μακριά μοιάζει με θηρίο που κοιμάται στη θάλασσα, βράχια σαν δόντια υψώνονται γύρω του, και τα κύματα σπάνε πάνω τους με βρυχηθμό.*

*Καθώς το πλοίο πλησιάζει, το party διακρίνει μια μικρή παραλία κρυμμένη ανάμεσα σε δύο μαύρους βράχους, εκεί μπορούν να αποβιβαστούν χωρίς να γίνουν αντιληπτοί.*
*Το μέρος είναι σιωπηλό, μόνο ο άνεμος σφυρίζει μέσα από τα σπασμένα δέντρα και τα κύματα βουίζουν κάτω από τα πόδια τους.*

## *Το Παλιό Φρούριο*

*Ακολουθώντας ένα μονοπάτι, φτάνουν μπροστά σε ένα παλιό φρούριο οι τοίχοι του φαγωμένοι από την αλμύρα, οι πύργοι του μισογκρεμισμένοι, μα δύο τεράστιες σιδερένιες πύλες στέκονται ορθάνοιχτες, καλωσορίζοντας όσους τολμήσουν να μπουν. Πίσω τους απλώνεται ένας μακρύς, σκοτεινός διάδρομος που κατεβαίνει βαθιά στο νησί, το πάτωμα γλιστερό, το φως των δάδων τρεμοπαίζει πάνω σε τοίχους γεμάτους σύμβολα και προσευχές γραμμένες με αίμα.*

*Οι διάδρομοι είναι στενοί και γεμάτοι παγίδες, φτιαγμένοι για να καθυστερούν τους εισβολείς. Στις σκιές κινούνται cultists με μαύρες ρόμπες, Sahuagin και τερατώδη πλάσματα που φαίνονται παραμορφωμένα από σκοτεινή μαγεία. Σε κάθε βήμα ακούγονται ψίθυροι, ψαλμωδίες, προσευχές σε κάτι αρχαίο και απάνθρωπο.*

*Στην τελευταία αίθουσα, έναν υπόγειο θόλο σκαλισμένο μέσα στο βράχο, τους περιμένει ένα Alhoon, ένας αθάνατος Mind Flayer τυλιγμένος με κουρέλια το δέρμα του λεπτό σαν περγαμηνή, τα πλοκάμια του κινούνται αργά, σχεδόν υπνωτιστικά.*

*Πίσω του, ένας τεράστιος κρύσταλλος πάλλεται με σκοτεινό φως, μέσα του φαίνονται εγκλωβισμένες ψυχές σκλάβων, θυσιασμένες για να τροφοδοτήσουν τα πειράματά του.*

*Η φωνή του δεν βγαίνει από το στόμα του ακουμπά κατευθείαν τα μυαλά των ηρώων:*

*«Ανόητοι… Ήρθατε να σταματήσετε το αναπόφευκτο.*
*Ο Κύριός μας ήδη αφυπνίζεται στα βάθη… και τα πλοκάμια του απλώνονται παντού.»*

***Encounters***

*Cult Fanatic*
*Alhoon*
*Sahuagin-Sahuagin Baron-Sahuagin Priest*

***Παγίδες***
*Spike Trap: (2d6+poison con save dc 14)*
*Collapse Trap: (1d6)*
*Δηλητηριώδη Βέλη (2d6 poison damage DC 14 Dexterity Save)*

***rewards:***
*Gold (1260)*
*Magic item*
*Tablet*
*Πληροφορίες, σχέδια και χάρτες για την Πόλη των Θεών*

*Μετά την καταστροφή της βάσης των cultists και την ήττα των αρχηγών τους, το party επιστρέφει στο Γκρίζο Λιμάνι για να ενημερώσει το Συμβούλιο και τον νάνο Dwern.*
*Αυτό που ανακαλύπτουν είναι ανησυχητικό: στα μηνύματα και τα κείμενα που βρέθηκαν υπάρχουν αναφορές σε έναν Eldritch Lich, τον τελευταίο και πιο ισχυρό αρχηγό.*

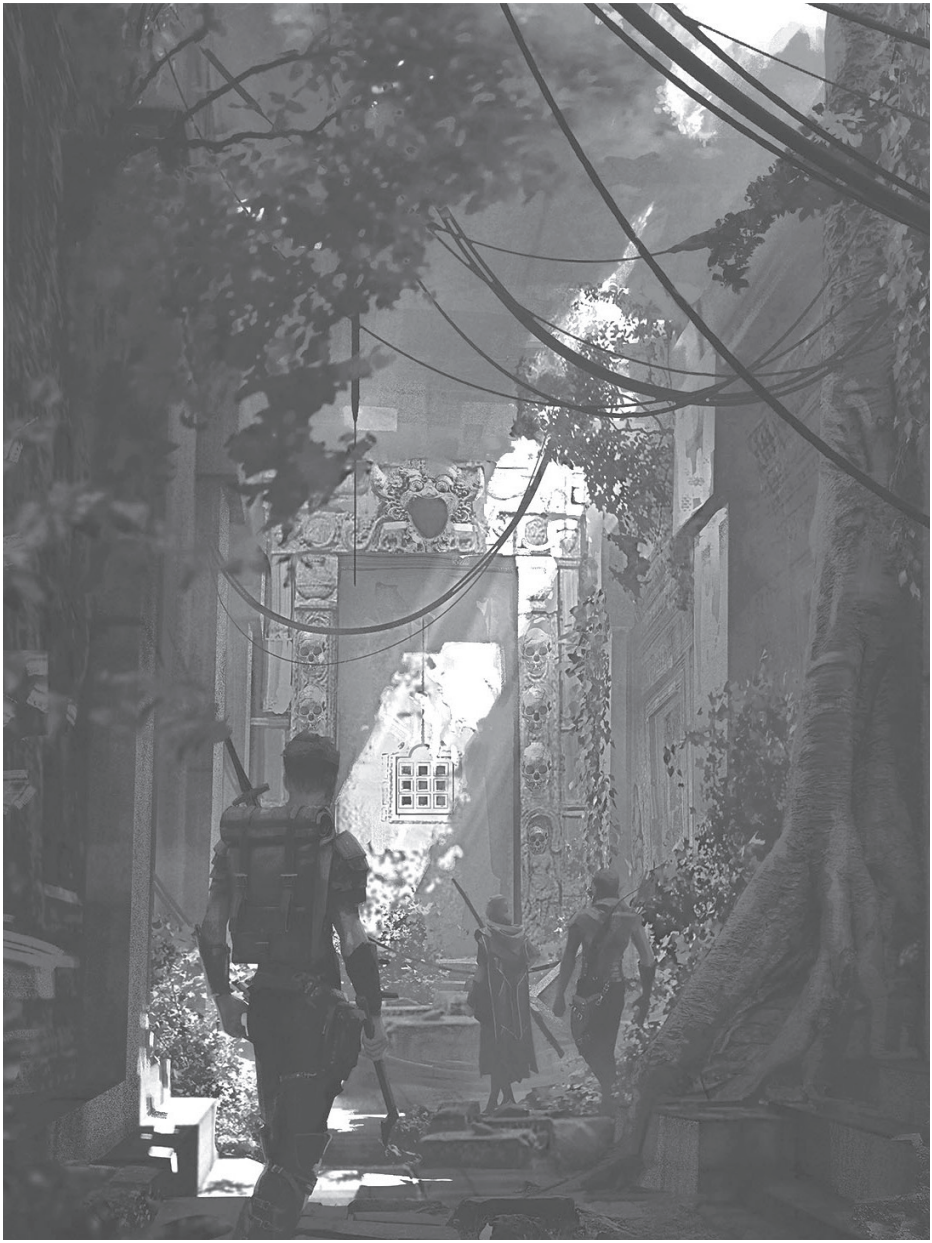
*Το Lich αυτό δεν είναι ένας απλός νεκρός μάγος, η ισχύς του ξεπερνά κάθε προηγούμενο, και οι αρχαίες τελετές που το κρατούν δεμένο είναι περίπλοκες και επικίνδυνες. Υπάρχει μια συγκεκριμένη τελετή που πρέπει να εκτελεστεί για να το εξουδετερώσουν, και δεν υπάρχει περιθώριο καθυστέρησης: αν αφήσουν το Lich να κινηθεί ανεξέλεγκτα, η καταστροφή που θα προκαλέσει θα είναι ανυπολόγιστη.*

*Το party πρέπει να ταξιδέψει στο λημέρι του Lich,*
*και να το σκοτώσουν ενώ είναι φυλακισμένο μέσα σε ένα magic circle (Level 3 spell). Η εξουδετέρωση πρέπει να γίνει εντός του κύκλου, διαφορετικά το Lich θα επιστρέψει ακόμα πιο ισχυρό.*

*Η Πόλη των Θεών πρόκειται για έναν κρυφό τόπο όπου λέγεται πως οι Επτά Θεοί κατοικούσαν ανάμεσα στους θνητούς όταν περπατούσαν στον κόσμο. Κανείς δεν γνωρίζει ακριβώς πού βρίσκεται, και καλό είναι η τοποθεσία της να παραμένει απόρρητη, πίσω από τις πόρτες του Συμβουλίου.*

*Εκεί, όπως αναφέρει ο μάγος του Συμβουλίου, το party θα μπορέσει να καταστρέψει τα tablets μαζί με τα υπόλοιπα που έχει στην κατοχή του το Eldritch Lich. Ο μόνος τρόπος για να τα καταστρέψουν είναι όταν όλα τα tablets είναι μαζί στο Αμόνι του Θεού Αβύγρον όπου δημιουργήθηκαν. Τα tablets λειτουργούν σαν κλειδιά της πόλης και όποιος έχει στην κατοχή του και τα επτά μπορεί να προκαλέσει ανυπολόγιστη ζημία, έχοντας ελεύθερη πρόσβαση σε όλα τα μέρη των Θεών μέσα στην πόλη.*

*Οι χάρτες δείχνουν ότι η πόλη βρίσκεται σε ένα απομονωμένο και άγνωστο νησί, το οποίο δεν εμφανίζεται σε κανέναν χάρτη, παρά μόνο σε εκείνους των cultists. Το ταξίδι προς την πόλη θα διαρκέσει περίπου είκοσι μέρες και θα είναι γεμάτο κινδύνους, αφού η περιοχή παραμένει ανεξερεύνητη.*



*Η Πόλη των Θεών*

## *Η Πόλη των Θεών*

*Η Πόλη των Θεών βρίσκεται σε ένα απομονωμένο νησί, κρυμμένη ανάμεσα σε πυκνή ομίχλη και βραχώδεις σχηματισμούς που θυμίζουν αιχμηρά δόντια μέσα στη θάλασσα. Οι Επτά Θεοί, κατά την παράδοση, περιπλανήθηκαν ανάμεσα στους θνητούς και άφησαν τα ίχνη τους στο νησί.*

*Κατά την διάρκεια του ταξιδιού που θα διαρκέσει περίπου είκοσι μέρες, το party θα αντιμετωπίσει αφιλόξενα περάσματα, δυνατές καταιγίδες και θαλασσοταραχές που κάνουν το πλοίο να τρέμει. Η ομίχλη συχνά κρύβει ξαφνικά νησίδες και πελώριους υφάλους· οι ήχοι από μακριά δίνουν την αίσθηση ότι κάτι παρακολουθεί το party.*

*Όταν τελικά το party φτάσει στο νησί, η ατμόσφαιρα αλλάζει, ο αέρας είναι βαρύς, γεμάτος μυρωδιές από μούχλα και θαλασσινό νερό, ενώ τα κτίρια φαίνονται σχεδόν εξωτικά και ξένα, τα κτίρια και οι δρόμοι φαίνεται να έχουν χαθεί μέσα στον χρόνο, καλυμμένα από βρύα και κληματαριές που αγκαλιάζουν τις πέτρες. Το φως του ήλιου διαπερνά δύσκολα την ομίχλη, δίνοντας στο τοπίο μια παράξενη, σχεδόν υπερβατική αίσθηση, ενώ η θάλασσα χτυπάει άγρια στα βράχια, δημιουργώντας έναν ήχο που μοιάζει με ψιθύρους αρχαίων τελετών.*

*Μέσα από τη βλάστηση που έχει καταλάβει σχεδόν ολόκληρη την πόλη, ένα μόνο κτίριο φαίνεται ακόμα να στέκει αγέρωχο. Ένας μεγάλος, επιβλητικός ναός, που παρά το πέρασμα του χρόνου και την εισβολή της φύσης, διατηρεί κάτι από τη θεϊκή του μεγαλοπρέπεια. Κλήματα και ρίζες έχουν σκαρφαλώσει στους τοίχους του, μα δεν καταφέρνουν να σβήσουν τη δύναμη που αποπνέει. Από το εσωτερικό του αναδύεται μια έντονη αίσθηση σκοτεινής μαγείας, σχεδόν απτή, που μοιάζει να καλεί το party, να τα οδηγεί ασυναίσθητα προς την κατεύθυνσή του. Ακόμα και κάποιος που δεν γνωρίζει τίποτα από μαγεία μπορεί να καταλάβει πως αυτό το συναίσθημα είναι αφύσικο, σε πλήρη αντίθεση με την υπόλοιπη νεκρή γαλήνη της πόλης.*

*Το κτίριο είναι ξεκάθαρα κατάλοιπο από την εποχή των Θεών, οι τοίχοι του σμιλεμένοι με θεϊκά σύμβολα, τώρα παραμορφωμένα και βεβηλωμένα. Εκεί που κάποτε υπήρχαν ιερές επιγραφές και γλυπτά αφιερωμένα στο φως, τώρα έχουν σκαλιστεί νέα σύμβολα της αίρεσης. Οι δύο τεράστιες πύλες του ναού χάσκουν ανοιχτές, καλώντας τους μέσα σε ένα σκοτεινό βάθος που αναδίδει τρέλα.*

*Προχωρώντας στο εσωτερικό, το party αντικρίζει έναν μεγάλο διάδρομο που μοιάζει να βυθίζεται στα έγκατα του νησιού. Κατεβαίνοντας τις πέτρινες σκάλες, οι διάδρομοι γίνονται ολοένα και πιο στενοί, μπλέκονται μεταξύ τους σαν λαβύρινθος, γεμάτοι παγίδες, cultists και αλλόκοτα πλάσματα, αποκυήματα της μαγείας του lich, φρουροί που προστατεύουν το τελευταίο του καταφύγιο.*

*Στο τέλος του λαβυρίνθου, οι ήρωες φτάνουν σε μια τεράστια αίθουσα. Εκεί, μπροστά τους, το lich τους περιμένει, μια παραμορφωμένη μορφή γεμάτη απύθμενο μίσος και αρχαία γνώση. Πίσω του, επτά μεγάλες πύλες στέκουν σιωπηλές, καθεμία αφιερωμένη σε έναν από τους Θεούς. Ο αέρας τρέμει από την ισχύ του lich, και οι τοίχοι του ναού φαίνεται να πάλλονται σαν να είναι ζωντανοί.*

***Encounters***

*Cult Fanatic*
*Sahuagin-Sahuagin Baron-Sahuagin Priest*
*Spectator*
*Eldritch Lich*

***Παγίδες***
*Spike Trap: (2d6+poison con save dc 14)*
*Collapse Trap: (1d6)*
*Δηλητηριώδη Βέλη (2d6 poison damage DC 14 Dexterity Save)*